REVISTA AÑO 3/ N°12- OCTUBRE-NOVIEMBRE-DICIEMBRE DE 2023

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

CÓMICS

ILUSTRACIONES

ARTÍCULOS

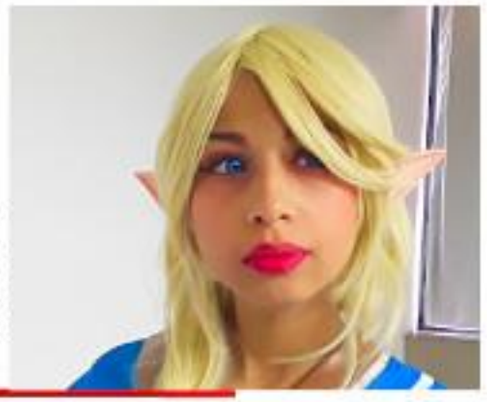
ENTREVISTAS

NOTICIAS

12

SUMARIO

En portada: Chica cosplay presente en el evento Ukiyo Jap 2023 celebrado en Punto Fijo.



REVISTA ¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.
AÑO 3 NÚMERO 12.
Octubre-Noviembre-Diciembre de 2023.
Publicación trimestral.

Editorial.....3

Flash noticioso.....4

Luchar por la apropiación de un lenguaje foraneo y hacerlo nuestro, por Osman Acasio.....7

Cómic de autor: El Dibujante, de Abdón Romero.....8

Tipos de dibujo, por Alesky Aguilar.....10

Cómic de autor: Chico Intenso. El rapto, de Ismael Alvarado -Isma.....12

Ficha del personaje: Pinocho, de Leoncio Martinez -Leo.....15

Cómic de autor: Ultramouse, de Cesar Carrasquel -Adrian9.....16

Arte de muñecas de trapo e historietas en galería, por Osman Acasio.....19

Cómic de autor: El gato muerto de Schroedinger, de Noiryaguara.....20

Recordando la publicación del cómic "EL", por Daniela Moreno.....21

Cómic de autor: Digamos que bien, de Walter Sorg.....22

Cómic de autor: Pax la aventurera espacial número 3, de Pia.....23

Caracas en graffiti: Nuestra ciudad vestida de arte y color.....24

Cómic de autor: El Chivo arreglando calles, de Vanessa Ballesa.....28

Ganadores de Protocolo Steampunk demostraron que el retrofuturismo vive, por Elina Pérez Urbaneja.....29

Cómic de autor: Malicia, de Omau.....32

Prologueando.....34

Entrevista a un historietista: Ismael Alvarado.....35

Cómic de autor: Cuadro número 12, de Paduano.....38

Cómic de culto: Década de los 70´s. Alado y los Bucaneros, Capítulo 5 de 8, de Ángel Parra.....39

Fiesta nipona en Punto Fijo: Ukiyo Jap, por Enrique Acasio.....41

Paso a paso: Creando un cómic auxiliado con Inteligencia Artificial, por Osman Acasio.....49

Cómic de autor: Altanera. Enlace Funcional, de Acasio.....51

Robotismo. Tercer lienzo figurativo pintado con robots, por Enrique Acasio.....58

Cómic de autor: La Puerta, de Walter Sorg.....64

Cuento Corto: Elucubraciones de la Chica Antílope, de Osman Acasio.....67

Composición Visual Perfecta: Tercera presentación escénica: Continuando la serie cyberpunk, por Enrique Acasio.....68

Galería Hallaco.....72

Galería Paleoarte.....81

Galería Diseño de personajes.....82

Galería Arte urbano.....83

12

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 3 NÚMERO 12.
Octubre-Noviembre-Diciembre de 2023.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Angela Chacón
Carolina Ocando
Enrique Acasio

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Una nueva entrega de su revista dedicada al cómic y las ilustraciones que se producen en Venezuela dice presente. Y es que el magazine de edición trimestral ¡Hallaco! en su entrega número 12, año tres, viene con todo. Traemos variedad, noticias, opiniones, entrevistas, reseñas de cómics, proyectos en puerta, historietas, mangas, ilustraciones y mucho más. Siguiendo la línea editorial del reader digest, presentaremos recopilación de ensayos y creaciones de autores venezolanos colgados en la web y otras revistas, así como articulos ineditos escritos para el magazine.

Como primicia, presentamos en nuestras páginas lo que tal vez sea el primer cómic realizado auxiliado con Inteligencia Artificial en Venezuela. Además les cuento que Hallaco estuvo presente en el evento geek Ukiyo Jap, del que recogemos nuestras impresiones y les entregamos una muestra de los cosplayers y sus representaciones en una pequeña galería fotográfica. Agradecidos a los organizadores del evento Angela Chacón y Carolina Ocando por el pase de cortesia, o como nos gusta llamarle “pase de prensa” para cubrir el evento. Esto y más encontrarán en sus páginas. Como siempre, un número muy variado, que esperamos disfruten de su contenido tanto como nosotros disfrutamos en su elaboración.

Gracias por el interés, y hasta la próxima.

Osman Acasio. Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

GALARDONADO LIBRO DE CUENTOS.

El libro de cuentos "La Alocada Sorpresa para Agustina" escrito por Lismar Marcano resulta ganador del International Latino Book Awards con dos premiaciones y una como finalista. Un libro ilustrado por la artista caraqueña Vanessa Balleza. Sobre este particular, su autora publica en sus redes sociales:

"Agradezco a todas las personas que me han apoyado en este camino desde Venezuela. Gracias a Vanessa Balleza por crear tan hermosos personajes y mi editora Lourdes Morales, por acompañarme en este camino y alentarme cada día, un gran equipo conforma BOOKS & PLAY".

FALTA DE CREATIVIDAD.

El historietista y caricaturista caraqueño Omar Cruz expresa su molestia en sus redes sociales ante un caricaturista que firma con el seudónimo Pan-chito Jr. por una caricatura publicada con un parecido, casi que modalidad plagio descarado de la caricatura El Ranchito, del maestro Cruz.

CITAS SABIAS

"Creo que a los niños hay que darles algo diferente para enriquecer su fantasía. Y a la vez contrarrestar la sobredosis de violencia que reciben de la televisión."

Gean Batista Russo. Historietista. Creador de la tira cómica Tuk y su dinosaurio.

"Las bibliotecas son la delgada linea roja entre la civilización y la barbarie"

Neil Gaiman. Autor de historietas y escritor.

"El cómic es para que lo lea el mundo, no para guardarlo en una gaveta por temor a que te copien la idea"

Rongny Sotillo. Historietista, diseñador gráfico, productor audiovisual caraqueño.

"Ser activo en Internet forma parte del trabajo. Incluso si tienes mucho talento. Cuantas más ilustraciones postees, más clientes en potencia se interesarán por tu trabajo".

Pascal Blanché. Ilustrador Francés.

PREGUNTA DE NUESTRO INTERES

¿ES EL ESEQUIBO NUESTRO?

LIBRO COMPILATORIO DE PINOCHO.

En el marco de celebrarse los 100 años de la publicación del cómic Vida y Aventuras de Un Muñeco de Madera, obra de Leoncio Martinez -Leo, la Agrupación PANA, la Editorial El Perro y la Rana y la Hemeroteca Leoncio Martinez, de la biblioteca Nacional, publican el libro cómic de antología de una selección de historietas de Pinocho, de Leo publicados en la década de los 20 en la revista Fantoches. La curaduría y la selección estuvo a cargo de la historietista Mariangélica Delgado, del grupo PANA. El libro compilatorio se presenta oficialmente al público el 17 de noviembre bajo el techo de la FILVEN 2023 celebrada en El Laguito, Círculo Militar de Caracas.

FLASH NOTICIOSO

EVENTO ANIME-GEEK-GAMER EN PUERTA.

El sabado 2 de diciembre se estará presentando el evento Anime Kay Punto Fijo 2023 en su 12va edición, a realizarse nuevamente en el salón de eventos Boulevard Plaza las virtudes, en el CCR las virtudes desde las 9 AM. Se tiene en agenda K-Pop, torneo de videojuegos, concurso de dibujos, coleccionismo, karaoke, cosplay.

LANCERO EN LA LUCHA LIBRE.

El artista gráfico Gilbertt Torres homenajea al personaje Lancero, obra de Manuel Velásquez, customizando luchador virtual del videojuego WW2k14 para el Xbox 360. En el video posteado por el artista Torres se aprecia el uniforme tricolor del héroe gráfico de Velásquez.

PROHIBIDO POSTEAR IMAGENES CREADAS CON IA.

La administradora del portal en Facebook, Asociación de Creadores de Cómics de Venezuela, Daniela Paolillo emite un comunicado exhortando a sus usuarios no postear trabajos generados con Inteligencia Artificial. "Aunque sabemos que es tentador usar esta herramienta por su rapidez, lo correcto es apoyar y defender los derechos del arte realizado por humanos".

CITAS SABIAS.

"Novela gráfica es a cómic, como empanada es a arepa."

Adriana Genel, en prologo del libro compilatorio Más cómic será tu abuela.

"Está bien dudar de uno mismo. Todos lo hacemos. No eres un artista a menos que quieras dejarlo al menos una vez".

Karla Ortiz.
Historietista de Marvel.

"Si no puedes agradar a muchos con tus hazañas y tu arte, agrada a unos pocos. Agradar a muchos es malo."

Johann Schiller.
Poeta, dramaturgo, filósofo, historiador y editor alemán.

"A veces siento, que justamente donde algunos ven amenazas, otros ven oportunidad. Depende de nosotros... si verlo como una amenaza o verlo como una oportunidad."

Alejandro Quiñones – Alex Knight. Ilustrador marabino sobre el uso de la Inteligencia Artificial en el cómic.

FLASH NOTICIOSO

CÓMIC ASISTIDO CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

El historietista falconiano Acasio, con más de 25 años de experiencia, incorpora la I.A de Stable Difussion a sus cómics. Herramienta que lleva el trabajo de Acasio al siguiente nivel en la meca del cómic y lo distingue como uno de los artistas de referencia en esa área.

Así, el caquetio presenta su más novedosa propuesta gráfica titulada Altanera, un cómic de ciencia ficción del género ciberpunk postapocaliptico de 24 páginas, cuyas gráficas fueron creadas auxiliadas con esta novedosa herramienta.

Posiblemente sea la primera historieta en Venezuela realizada, utilizando inteligencia artificial. En su elaboración, tambien intervinierón los softwares libres GIMP y Blender.

Por si desean darle un vistazo a la historieta Altanera, esta se encuentra alojada en el portal panacomic.com para su libre disfrute.

FLASH NOTICIOSO

EL CÓMIC PRESENTE EN LA FILVEN 2023.

El grupo PANA Programa Amigos del Noveno Arte dice presente a la 19.ª Feria Internacional del Libro de Venezuela FILVEN Caracas 2023 a realizarse en El Laguito, Círculo Militar de Caracas, los días 9 al 19 de Noviembre. En su parada, compartiendo con otros 94 expositores, el grupo PANA estará presentando algunos cómics impresos de su colección.

El viernes 17 de noviembre, 3:00 PM se presenta el cómic Campaña Admirable, de José Sierra. Sala Amazonas. El Laguito. A las 5:00 PM se presenta el Conversatorio Historia del cómic en Venezuela y su impacto regional desde una mirada hemerográfica, dictada por Alexander Rodriguez y Rongny Sotillo, en la sala Teresa de la Parra.

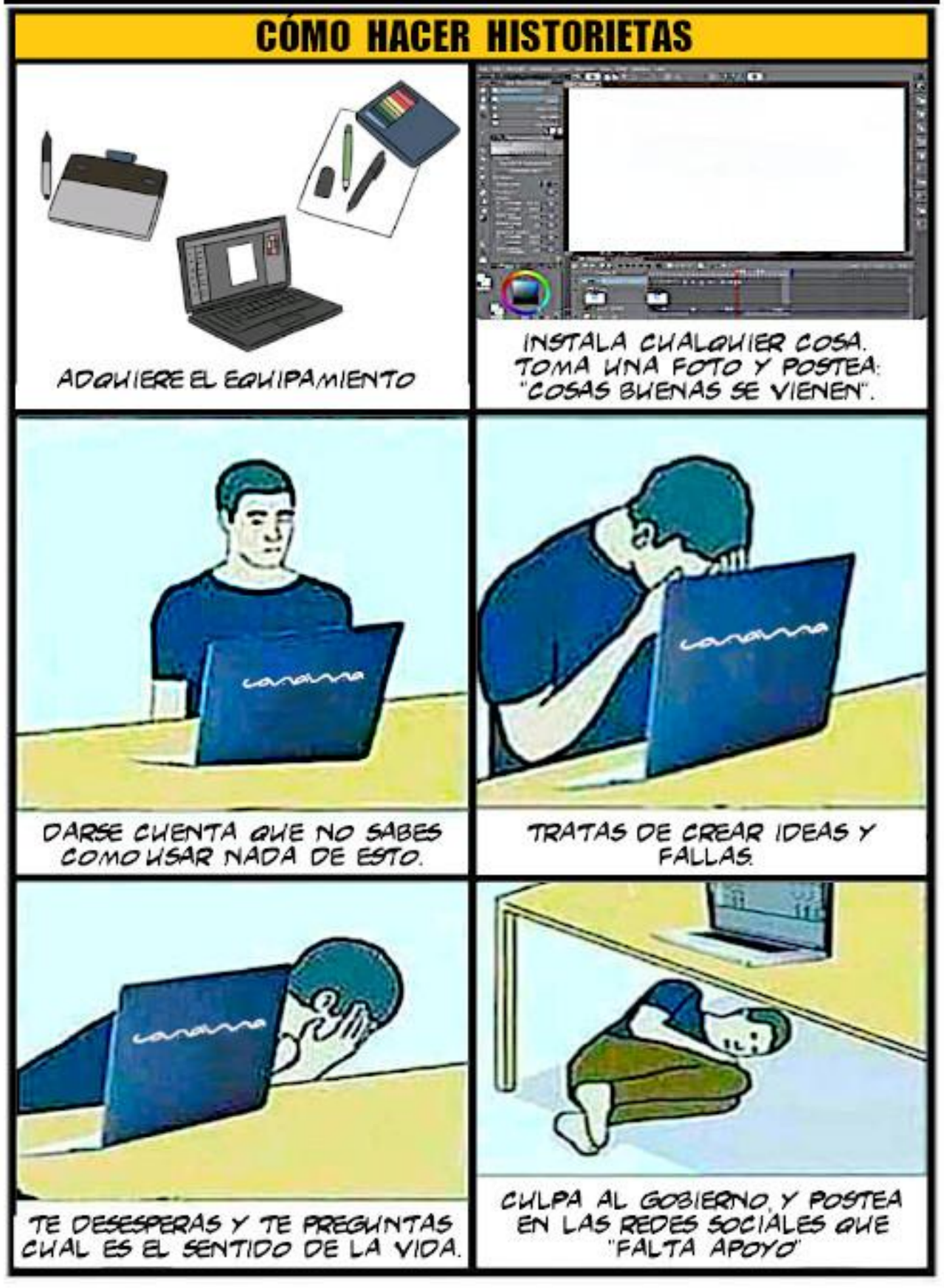
INTERNACIONALES

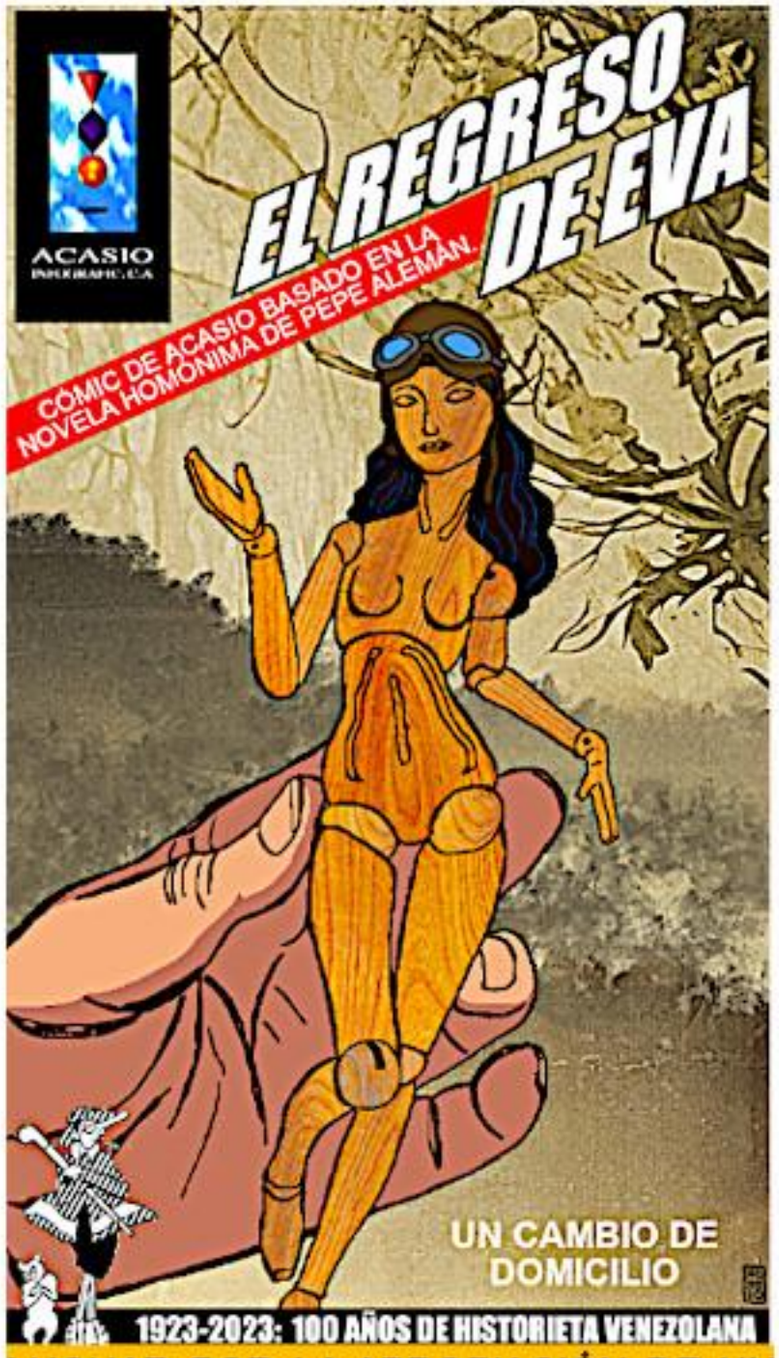
LA CARICATURA LATINOAMERICANA EN TEHERÁN.

El caricaturista Iván Lara dice presente en la Exposición de Caricatura Latinoamericana celebrada en el Museo de Arte Contemporáneo de Irán. La iniciativa forma parte de la exposición, Caricaturas y Dibujos de América Latina, pautado para los días 2 al 19 de noviembre de 2023. Exbibición que recoge obras de artistas de 15 países entre ellos Argentina, Ecuador, Brasil, Honduras, México, Cuba, Chile, Costa Rica, Colombia, República Dominicana, Guatemala, Perú, Uruguay, Venezuela y Nicaragua.

MEME INTERNÁUTICO

Por El internáuta fantoche





LUCHAR POR LA APROPIACIÓN DE UN LENGUAJE FORÁNEO Y HACERLO NUESTRO

Por Osman Acasio.

Uno no necesita ser novelista para apreciar una buena novela. Lo mismo ocurre con las historietas: no se necesita dedicarse al noveno arte para apreciar una buena narración gráfica que nos hable de mundos ya sean reales o fantasiosos, que suponen una aventura del pensamiento creativo y la imaginación.

El interés de la narrativa gráfica puede ser compartido tanto por científicos, poetas, eruditos, gente de pueblo como también por cualquier persona que esté abierta a una buena historia a ser contada. La historieta abre la mirada de nuestro lugar en un contexto de cosmovisión propia y nuestra, representada en trazos y viñetas que nos permite valorar su importancia. En algunos casos despierta la vocación profesional por las artes pictóricas y las narrativas gráficas. En la mayoría de los casos, viene a constituirse en un medio asequible de entretenimiento. En ellos juegan un papel clave, por lo general, las historietas foráneas que llegaban a nuestros quioscos de otras latitudes y las que leíamos publicadas en los periódicos en formato de tiras cómicas.

La historieta al que tanto han desdeñado, desvalorado y considerada en entretenimiento para niños, forma parte de nuestro lenguaje cotidiano, parte inherente de nuestra cultura popular. La narrativa gráfica secuencial como parte integral del discurso cotidiano, se encuentra apuntalado y presente expresándose en la web, en el cine y en la televisión, en una amalgama de visiones y amplio abanico de disertaciones foráneas, ajenas eso sí, a nuestra idiosincrasia. No obstante es nuestro deber luchar por la apropiación de un lenguaje muy nuestro, de marcado arraigo y cargada con sabor propio, protagonizado por nuestros propios héroes y heroínas, en busca de la independización de nuestro imaginario. Debemos apostar por una historieta alternativa, independiente, una literatura popular muy nuestra. Debemos abocarnos a leer lo nuestro, lo que se produce en nuestro país, de apoyar al productor nacional independiente, comprando su material y recomendando sus obras.

La historieta como herramienta comunicacional de masas resulta en toda una maravilla por cuanto actúa como un puente hacia otros mundos, hacia otros conocimientos, a la lectura, a la ciencia, al folclore, a los académicos, a la conversación. En este marco autores de cómics venezolanos han escrito historietas y novelas gráficas en procura de llevar un discurso nuestro americano, empapado con nuestro acervo cultural. A ellos, por su esfuerzo, constancia y tesón, debemos darles nuestro más acérrimo apoyo.

SOBRE LA RESEÑA:

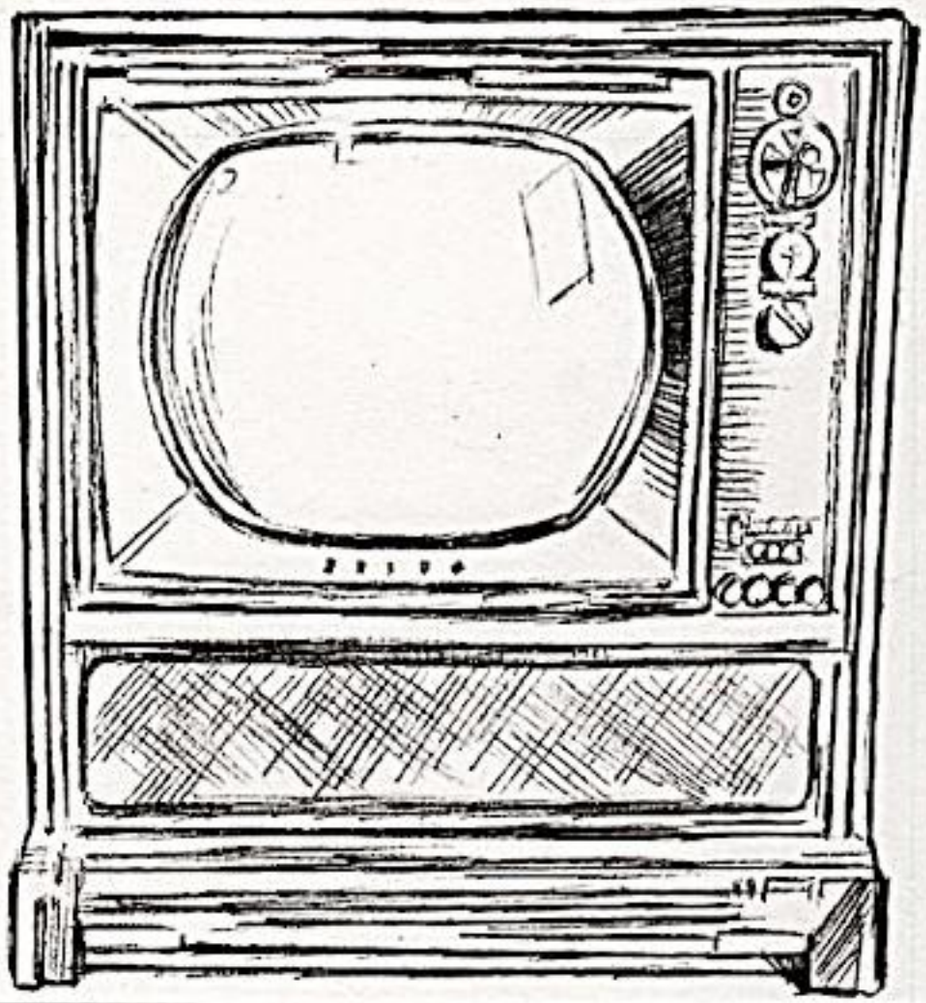
Reseña publicada originalmente en el blog Sobre Ilustraciones y Cómics, el lunes 11 de septiembre de 2023-

el Dibujante

by Abdón Romero

... UN SÁBADO POR LA MAÑANA DE 1959, DURANTE UNA VISITA A MI ABUELO MATERNO, ME ENCONTRÉ ANTE UN OBJETO EXTRAÑO EN MEDIO DE LA HABITACIÓN... AL PRINCIPIO SUPUSE QUE ERA UNA PECERA, SEGÚN ME DIJO MI ABUELA, AÑOS DESPUÉS, PERO MI ABUELO QUE ENTRÓ EN ESE MOMENTO A LA HABITACIÓN, ME ACLARÓ QUE ERA UN "TELEVISOR".

DESPUÉS DEL DESAYUNO, EL ABUELO RAFAEL ENCENDIÓ AQUEL SINGULAR APARATO...



Y EN ESE MOMENTO, A LA EDAD DE CUATRO AÑOS, MI EXISTENCIA DARÍA UN GIRO INESPERADO.

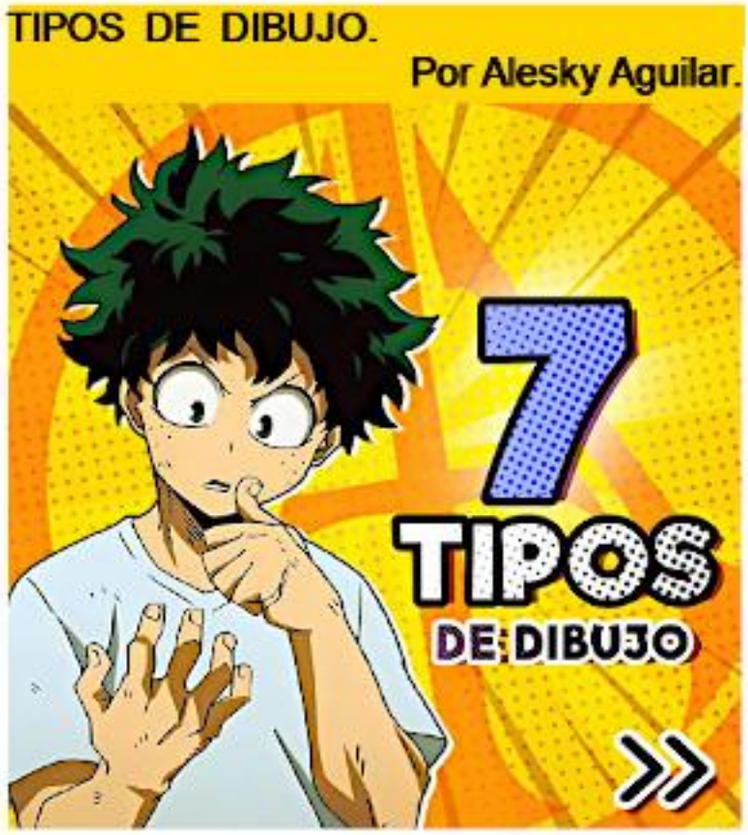
¡POCO A POCO EMPEZÓ A APARECER UNA IMAGEN EN ESA PANTALLA!

¡UN JINETE ENMASCARADO MONTADO EN UN HERMOSO CABALLO BLANCO, DISPARANDO!

"El Dibujante" (2023), de Abdón Romero.

¡AL SUBIR UNA COLINA, FRENTE A UNA ROCA, EL CABALLO SE PARA SOBRE DOS PATAS!

...¡UN FIERO CABALLO QUE CON LA VELOCIDAD DE LA LUZ, UNA NUBE DE POLVO Y UN FUERTE "HY-YO SILVER" EL LLANERO SOLITARIO CON SU CONFIABLE AMIGO INDIO, EL MISTERIOSO ENMASCARADO HACE CUMPLIR LA LEY Y EL ORDEN EN EL VIEJO OESTE...!



¿QUÉ ES EL DIBUJO?

El dibujo representa en sí, un medio de expresión por el cual las personas plasman una idea en un plano. La idea es expresar lo que la persona tiene en el pensamiento y proyectarlo por medio de formas. Con ello se determinaron que hay siete (7) tipos de formas para crear una obra, los cuales veremos a continuación:

DIBUJO ARTÍSTICO.

Con este se pretende transmitir parte del sentir del artista, biensea desde el plano intelectual o bien sea desde el plano emocional, ya que el dibujo puede corresponder a una postura filosófica o bien a un sentimiento existente.

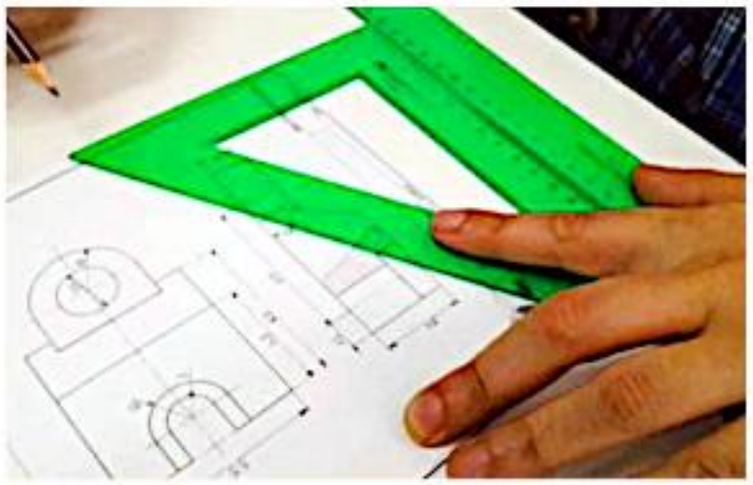
Es decir, la persona dibuja conforme ve el mundo, acorde a su sentir, a sus emociones y a sus pensamientos.

DIBUJO GEOMÈTRICO.

Consiste en la instrucción y el aprendizaje de las formas geométricas y básicas, por medio de las cuales, la persona puede plasmar una imagen determinada.

Para la realización de este tipo de dibujo es necesario el aprendizaje y la practica hasta dominar las técnicas de su realización.

DIBUJO TÉCNICO.

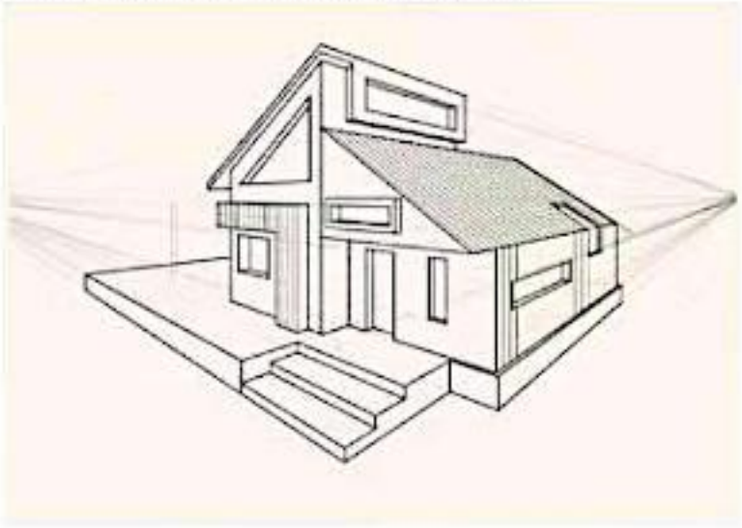


Esta es una expresión mucho más concisa que la anterior, ya que esta consiste en plasmar una imagen pero haciendo uso preciso de las formas y las medidas.

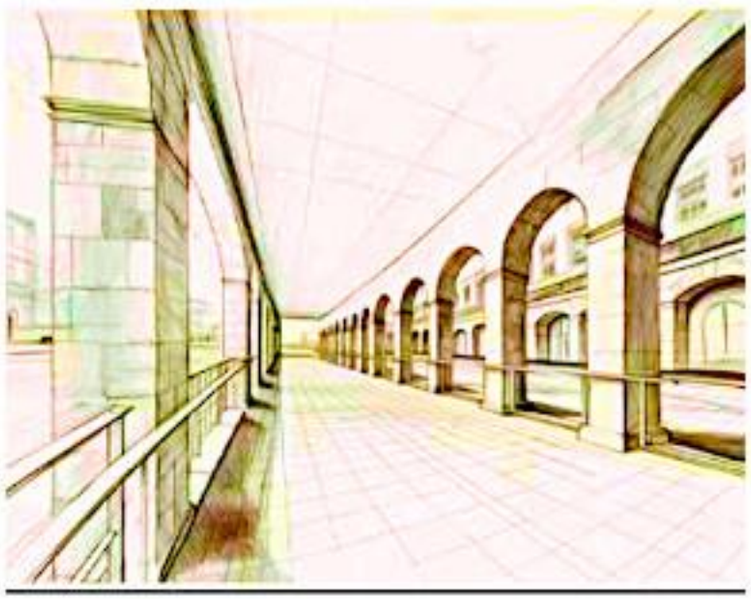
DIBUJO MECÁNICO.

La idea de este dibujo es reproducir una serie de partes que forma parte de una máquina. Es un dibujo que se emplea en planos con el fin de proyectar los componentes de una máquina industrial,o bien de un artefacto.

DIBUJO ARQUITECTÔNICO.



El fin de este tipo de dibujos, es reproducir las infraestructuras que existen en la realidad. En ocasiones, este tipo de dibujos se hacen en planos 3D, conel fin de determinar las medidas proporcionadas de los espacios que se van a construir.



DIBUJO ANIMADO.

Un dibujo animado es una categoria dentro de las obras de animación que se refiere a aquellas secuencias visuales realizadas en dos dimensiones.

Se consigue dibujando secuencialmente cada fotograma que compone a las obras, generando una secuencia y representación de imágenes en movimiento.

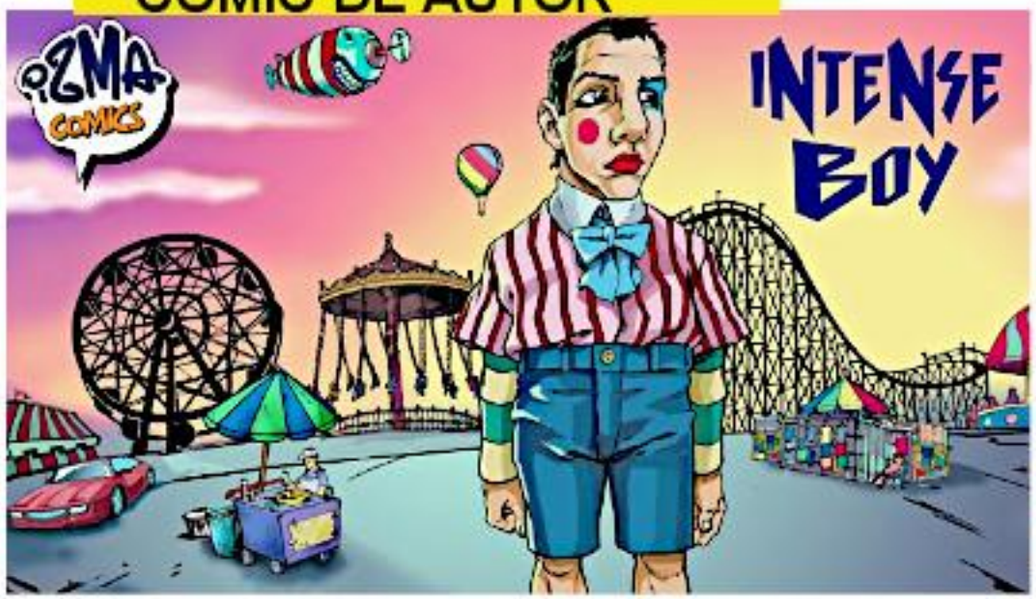
DIBUJO A MANO ALZADA.

Este más que todo refiere a un tipo de técnica, por medio de la cual, el dibujo se realiza solamente por medio del papel y del lápiz, pudiendo trabajarse una serie de efectos que se le pueden aplicar al mismo, como es el claroscuro, la luminosidad y la claridad.

SOBRE EL ARTICULO:

Articulo escrito por Alesky Aguilar, de la Academia de Ilustración Alesky Arte. Texto publicado en su cuenta de facebook en noviembre de 2023.

CÓMIC DE AUTOR



Chico intenso. El rapto (2010), de Ismael Alvarado -Isma.

¡ES ÉL!.. EL HOMBRE DEL MALETÍN. ¡ALLÍ ESTÁ, LO ACABO DE VER!
NOOO!
¡OLIVIA! TÚ ME CREES...¿NO?
EHHH...SÍ, PERO...
JURO QUE LO VÍ POR AHÍ... ¡ESE HOMBRE ES PELIGROSO!
¡ESTE SUJETO ESTÁ BUSCANDOME PORQUE ME QUIERE HACER TRIZAS!
VEN CONMIGO, ÉL NO PUEDE VERNOS...
¡¿COMO?!...
¡PERO QUÉ RAYOS TIENES TÚ CON ESE TIPO?
JUGO

QUIETO, NO PASA NADA...NO HAGAS RUIDO

VAMOS A QUEDARNOS AQUÍ UN RATO, SÍ?

INTENTARÉ DESAPARECER DE SU RANGO PERIMETRAL OCULTANDO MI PRESENCIA...

...SÍ, ESTOY SINTIÉNDOLO CADA VEZ MÁS LEJOS.

DESAPAREZCO DE SU VISTA...

EL CHICO INTENSO ES RAPTADO Y LLEVADO INCONSCIENTE A UN LUGAR LEJANO Y SECRETO.

FICHA DEL PERSONAJE.

PINOCHO, DE LEO

En su forma moderna, la historieta en Veneuela nace en el seno de la industria periodística nacional en la década de los 20. Para fijar tal datación se atiende a tres caracteristicas fundamentales: la narración secuencial en series de viñetas, la permanencia de un mismo protagonista en una "serie" de publicación periódica, y la presencia de "globos" o "bocadillos" con texto en su interior, como locución de los personajes. Tales caracteristicas se reunieron por vez primera en el personaje Pinocho, obra de Leoncio Martínez -Leo, publicado en Fantoches, número 2, de fecha 24 de abril de 1923, la que aparecerá semanalmente a página entera, acompañados de textos explicativos en versos, colocados al pie de los correspondientes recuadros según la tendencia de la época, con la utilización esporádica de los innovadores "globos" o "balloon".

Pinocho, en la versión criolla de Leoncio Martínez -Leo, es una historieta que fuese publicada semanalmente en Fantoches, con el título "Vida y aventuras de Pinocho" o "Hazañas de un muñeco de madera". Alejada del clásico cuento del escritor italiano Carlo Collodi, este Pinocho criollo fue concebido a partir de un tolete de madera de manos de un carpintero largirucho llamado Rufo Lombriz. Contrario a su predecesor italiano, el Pinocho de Leo no se hacía acompañar de "Pepe Grillo" que le servía de conciencia, sino por Petipuá, un simpatico perrito que no tardó en hacerse popular entre sus lectores. Así, juntos, el niño de madera y su perrito juguetón, llegaron a calar popularmente, como bien lo señala Ildemarro Torres en su libro El humorismo gráfico en Venezuela: "Pinocho, exponente risueño y saltarín de la fresca inventiva de Leo, fue acogido con particular amor por los lectores; a él le fueron dedicados poemas y piezas musicales, y su nombre le fue dado a muchos productos industriales."

En efecto, Pinocho, de Leo, llegó a convertirse en uno de los personajes de mayor celebridad y aceptación popular en la historia del humorismo gráfico. Concebido en una época caracterizada por atropellos, la historieta actuó como estimulante evasión compensatoria de la realidad de un país y su pueblo, y las frustraciones cotidianas padeccidas por el público lector, estrangulados por el hambre, las enfermedades, la ignorancia y la represión inmisericorde de una dictadura cruel hasta más alla de la imaginación. De ahí la enérgica función consoladora, en el plano de la imaginación, cumplida por la historieta de Leo, ambientada en un entorno criollo de caracter costumbrista que no pretendía criticar al régimen sino parodiar a las clases sociales de la época.

SOBRE EL TEXTO:

Texto extraido del libro Historia ilustrada del Cómics en Venezuela. Cronología y evolución de la historieta venezolana, de Osman Acasio.

CÓMIC DE AUTOR: ADRIAN9

Ultramouse (2022), de Cesar Carrasquel. Cómic publicado originalmente en su cuenta de Instagram noonecomics.

¡QUE ALTOS EDIFICIOS! ¿ESTOY EN EL PLANETA CORRECTO?

¡SÍ! MI APARTAMENTO SIGUE COMO LO RECUERDO, ¡QUÉ BIEN!

¡HOLA AMOR, DISCULPA LA DEMORA TUVE MUCHOS PRO..

¡AH! ¡UN PERVERTIDO! ¡VIOLADOR!

¡FUERA DE AQUÍ, IMBÉCIL!

TWUNK

¡ARHG! ¡SOLO BUSCABA A MI ESPOSA!

Cómic de autor: Ultramouse

Cesar Carrasquel -Adrian9

ARTE DE MUÑECAS DE TRAPO E HISTORIETAS EN GALERÍA.

Por Osman Acasio.

En los espacios de la sala de arte "Julio Colmenares" del Ateneo de Punto Fijo "Ismael Padilla" se presenta la Exposición Ecoterra que se inauguró la noche de ayer. Como es costumbre en estos menesteres, la apertura de la sala expositiva se celebra con décimas, canciones en vivo, brindis, camaradería y buena vibra entre colegas. Un nutrido grupo de artistas consagrados de la localidad dijeron presente a la exposición, aportando sus mejores artes. La sala Colmenares se engalana con un total de 40 obras en exhibición. Entre ellas, se encuentra la pieza "La Mujer del Viento", de mi autoría.

La Mujer del Viento consiste de una pieza instalativa conformada por una muñeca de trapo, soportada en una balsa de tablillas de madera. La figura central de la obra, hecha a base de tela de jean, resulta en un homenaje que le brindo a las muñequeras del país y su tradicional arte de hacer muñecas de trapos, de forma artesanal. Conjugando el arte tradicional, el ArtToy contemporaneo y nuevas tecnologías de modelado digital 3D, confecciono la muñeca basandome en un modelo de muñeca virtual creada en el computador. De la muñeca 3D se obtiene los patrones con el que se confecciona la pieza, alcanzando ese volumen deseado. La muñeca de trapo, modelo cabeza de ñame, representa al personaje gráfico María Lionza Stitchpunk, protagonista del cómic Cazadora de Monstruos, y el nombre de la obra obedece precisamente al título de una de sus historietas.

Siguiendo con la idea de incorporar a la obra exhibida un enlace que lo conecte con una historieta, como hice en pasada presentación, hago lo propio con esta pieza, dejando a pie de cuadro, un código QR que lo vincula a una dirección para acceder al cómic La mujer del viento, presentado en formato pdf, consistente de 46 páginas a todo color, y diseñado para su lectura comoda desde la pantalla de un teléfono personal. Solo espero que los visitantes a la exposición Ecottera disfruten de mi piezas exhibida, así como disfruten del cómic que pongo a disposición para su lectura libre mediante enlace QR. Y para aquellos que no puedan asistir a la exposición y deseen darle un vistazo a la historieta, aqui les dejo el enlace. Esperando que disfruten de la lectura, tanto como disfruté en su elaboración. Acasio.

Enlace QR para acceder al cómic.

SOBRE EL ARTICULO:

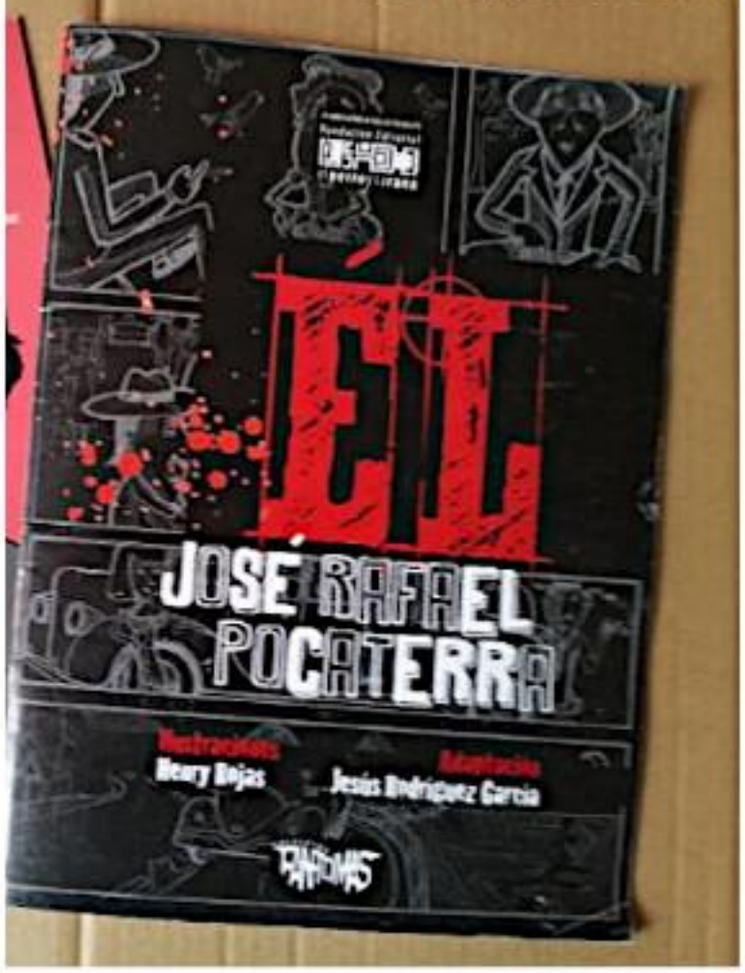
Articulo publicado originalmente en el blog Sobre Ilustraciones y Cómics el 2 de noviembre de 2023. Blog alojado en la cuenta facebook del autor,

CÓMIC DE AUTOR: NOIRYAGUARA

"El gato muerto de Schroedinger", de Petraelena Sánchez Chacín - Noiryaguara. Cómic publicado en Sup de Zup Nº 25, abril de 2008.

RECORDANDO LA PUBLICACIÓN DEL CÓMIC "El".

Por Daniela Moreno.



Cada reencuentro con el trabajo editorial es un reencuentro con el amor. Intervinientes en el proceso creativo fungen como madre, padre, médico, partera y "ayudantes" en el parto colectivo del libro como objeto y arte.

Me llena de felicidad compartir uno de mis trabajos editoriales como correctora, acompañando el proceso creativo del ilustrador Ache Roja en El perro y la rana (Caracas).

"Él" es una adaptación que hizo Jesús Rodríguez García e ilustró Ache Roja del cuento "Los pequeños monstruos. "Él" en Cuentos grotescos del venezolano José Rafael Pocaterra. La edición estuvo a cargo del poeta Luis Lacave.

En la ilustración Ache Roja imprime el caudal de voces narrativas que son la columna vertebral del enigma en el cuento de Pocaterra y proyecta la tensión del remordimiento y paranoia del ejecutor del asesinato, quien fue descubierto por un perro.

La crítica literaria con enfoque de género nos muestra en esta obra cómo Ache Roja mantuvo en su narrativa una ilustración fiel:

1- Al estereotipo de la mujer en esta adaptación de Rodríguez García con la escena de violencia de género y física contra una personaje mujer que es defendida por un personaje-narrador de la burguesía venezolana.

2- Al pacto patriarcal donde el agresor nunca es aislado o sancionado socialmente.

3- A una representación de la Venezuela del boom petrolero en 1922, año de la primera publicación del cuento adaptado al cómic. Es difícil ver el trabajo de Ache Roja y no pensar en esta época.

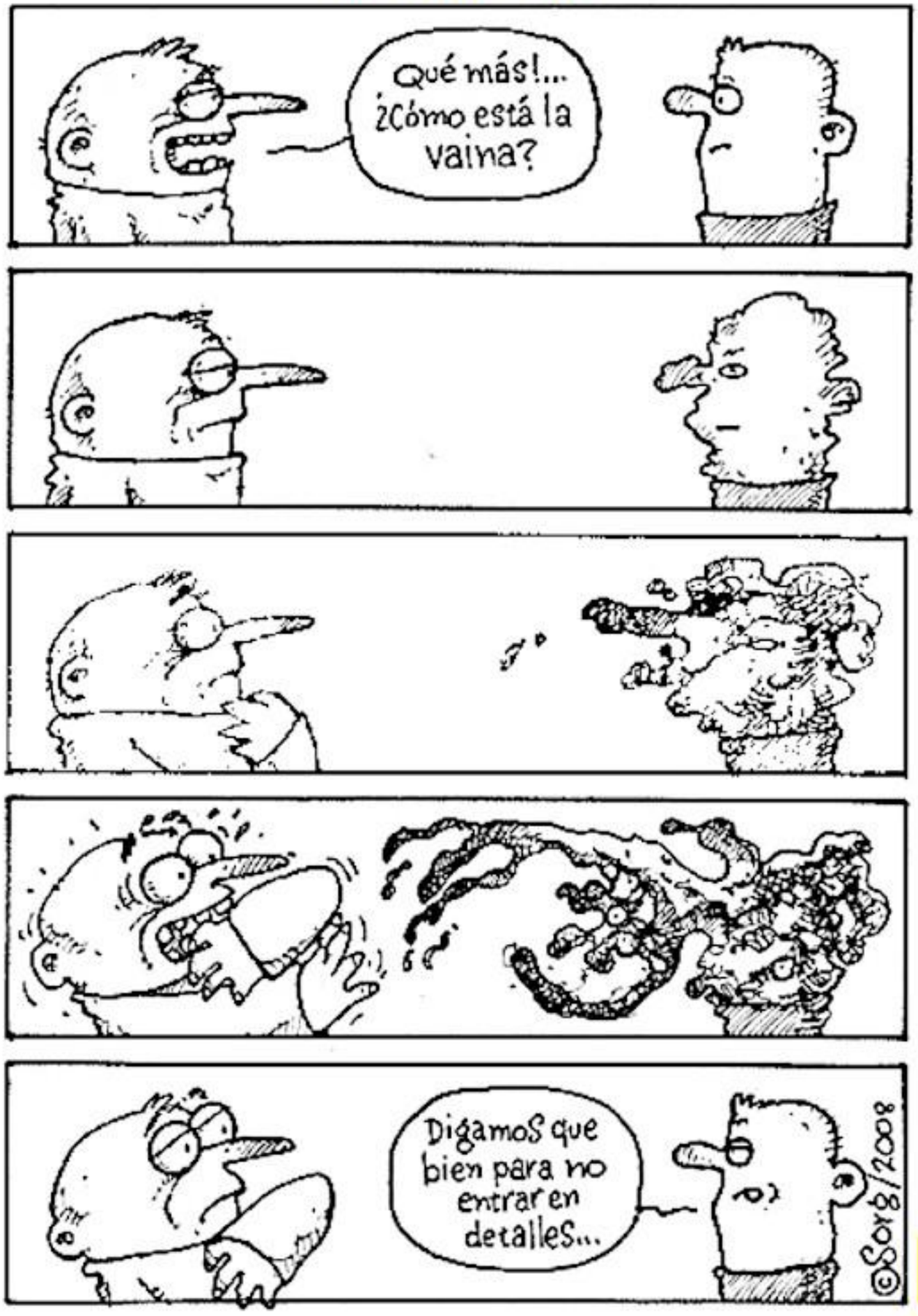
José Rafael Pocaterra es de los más relevantes cuentistas venezolanos. Para Albert Montiel en el portal Livres el cuento "Los pequeños monstruos. Él" de Pocaterra pudo ser una pesadilla de Edgar Allan Poe.

Este trabajo nos dejó un espacio de encuentro con un artista altamente profesional como Ache Roja, a quien tengo el agrado de recordar por su ojo pulcro, su vocación por la excelencia, receptividad, disciplina y eficiencia.

Texto publicado en facebook el 6 de septiembre de 2022.

«Digamos que bien...»

por Walther Sorg



Digamos que bien (2008), de Walter Sorg. Cómic publicado originalmente en SupDeZup N°50 Octubre de 2008.

LA AVENTURERA ESPACIAL

#3

Pax, la aventurera espacial. Número 3 (2008), de Pia, Cómic publicado originalmente en SupDeZup Nº107.

CARACAS EN GRAFFITI: NUESTRA CIUDAD VESTIDA DE ARTE Y COLOR

Por Alberto Coll.

¿ARTE O VANDALISMO?

Para muchos este tipo de arte puede ser una falta de respeto a la sociedad creando una contaminación visual, para otros el arte callejero puede ser una expresión artística de sentimientos y mucho talento. No podemos negar que hay lugares de la gran Caracas que están en mal estado y para muchos escritores de graffitis ven estos lugares como un lienzo y así plasmando sus firmas denominadas "tags" o simplemente unas "Bombing" que son letras rápidas y sencillas de crear.

Las personas tienen un mal concepto de ellos considerándolos "malandros". Hay que reconocer que muchos de estos jóvenes talentosos son estudiantes, profesionales y algunos que sólo le gusta ocupar su tiempo en algo…en pocas palabras lo consideran "vago". Por eso debemos apelar a la tolerancia y ser sincero con respecto a estas tendencias y estilos de vida que muchos adoptan.

Las paredes muchas veces reflejan la realidad y el nivel a donde pueden llegar al realizar una pieza, sea en una valla publicitaria, metro, autopistas para los escritores de graffitis no hay un límite al "lanzar una misión y lograr el objetivo" que es vestir las paredes de nuestras ciudad, muchas son agradables piezas que al estar culminadas dan una excelente perspectiva de lo que desearon representar, en cambio otras son contaminación visual que no vale la pena ni mirarlas, esta indirecta es para los famosos "Toy" que son los artistas con pocas experiencias en el manejo del spray y técnicas que usan.

GRAFFITIS DE CARACAS

Aquí les dejamos algunas imágenes que hacen ver a nuestra hermosa Caracas, vestida de muchos colores y formas:

ziemaz

ziemaz

ziemaz

ZIEMAZ

ZIEMAZ

ZIEMAZ

SOBRE EL ARTICULO:

Escrito por Alberto Coll. Publicado originalmente en el portal zigmaz.com, en junio de 2015. Fotos: Alberto Coll,.

CÓMIC DE AUTOR: **Ballesa**

"EL CHIVO" arreglando calles

" El chivo. Arreglando calles" (2008), de Vanessa Ballesa. Cómic publicado en SdZ Nº 76.

GANADORES DE PROTOCOLO STEAMPUNK DEMOSTRARON QUE EL RETROFUTURISMO VIVE.

Por Elina Pérez Urbaneja .

Si viste las películas “Las aventuras del Barón Munchausen” o la oscarizada “”Hugo”, seguramente te llamó la atención su estética retrofuturista y sus ucronías, que son reconstrucciones históricas que se basan en hechos posibles, pero que no han sucedido realmente. Se trata del estilo Steampunk, que posee más adeptos de los que imaginaba en el país.

El Protocolo Steampunk es un proyecto creado por el Programa de Amigos del Noveno Arte (PANA), con el apoyo de la Alianza Francesay el Hub+58, para incentivar el desarrollo de este subgénero de la ciencia ficción en Venezuela, en varias categorías, entre las que resaltaron: narrativa literaria, gráfica (historietas) y visual (ilustración/ fotografía).

Protocolo Steampunk abrió con las postulaciones de los interesados, quienes tras un proceso de inducción y formación, cuyo cierre se realizó en el marco del aniversario de Caracas, presentaron sus trabajos finales a concurso.

De los 24 participantes de la formación, candidatearon sus piezas 14, provenientes de diferentes estados del país. Fue valioso saber que las iniciativas no se ciñeron únicamente a la capital, lo que señala que tenemos talento creativo activo en las diferentes regiones.

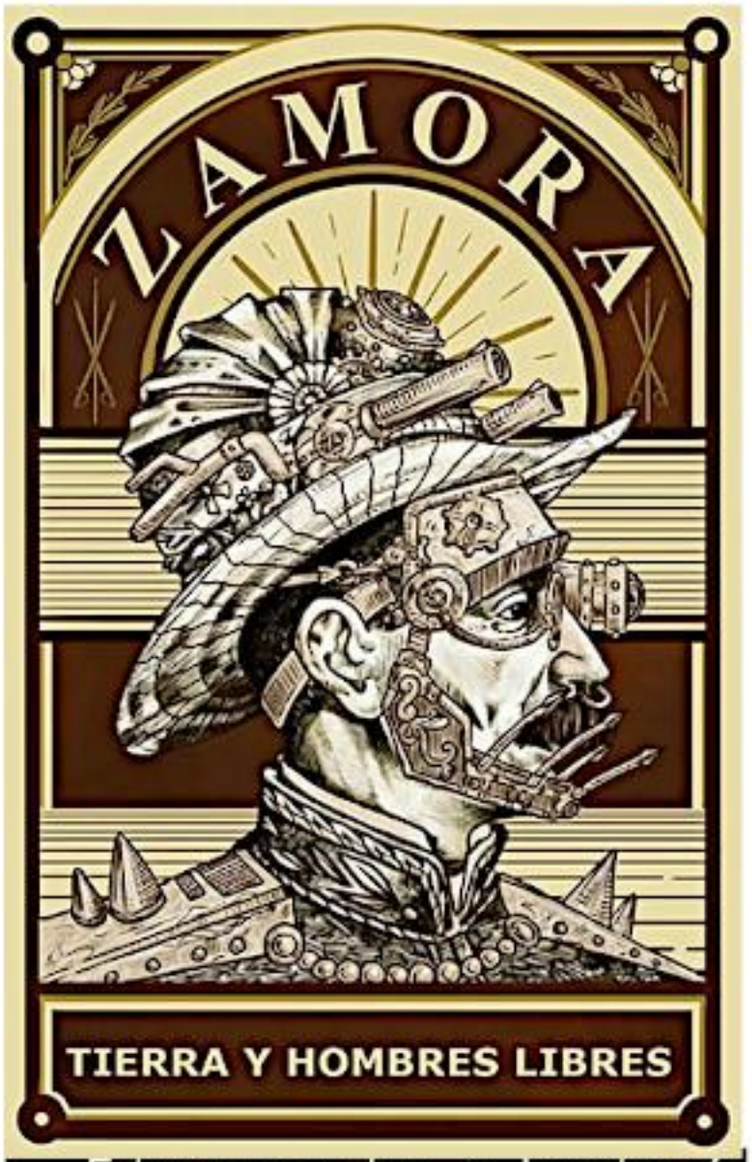
También fue interesante revisar en las propuestas el esfuerzo por desarrollar relatos en el marco de la historia venezolana entre la presidencia de José María Vargas a la de Cipriano Castro, siendo Antonio Guzmán Blanco el personaje principalmente elegido.

LA JURA.

Rongny Sotillo, coordinador de PANAse comunicó conmigo para invitarme a formar parte del jurado del Protocolo Steampunk junto a Sara Valero Zelwer, gestora cultural, actriz, directora y docente. Representante de la Alianza Francesa. Heyerlin Chirinos Solano: gerente Cultural, C.E.O del centro creativo Hub+58. Vidal Barrera, Ingeniero químico con postgrado en ingeniería sanitaria y ambiental, profesor universitario y especialista en cultura POP y Wilfredo Pérez. comunicador visual, programador web, ilustrador e historietista.

Todos recibimos en digital las 14 obras candidateadas bajo seudónimos, para asegurar la objetividad en la revisión de cada una.

Los criterios de evaluación eran: calidad técnica y adecuación a la estética Steampunk, originalidad/ autenticidad y manejo de la narrativa. Tras la revisión, emitimos nuestra puntuación en una tabla, cuyos resultados fueron cruzados y sumados hasta obtener a los ganadores, que fueron los que recibieron puntuaciones más altas.



Estampa ganadora en la categoría Estampas crónicas Steampunk.

LOS GANADORES. CATEGORÍA NARRATIVA LITERARIA

MENCIÓN ESPECIAL:

«Un soplo de vida». Seudónimo: La pequeña polaca, que corresponde a Andrea Travieso, residenciada en Turmero. Estado Aragua.

SEGUNDO LUGAR:

"Turpiales tras la niebla". Seudónimo: Aire, que corresponde a Daniel Herrera, residenciado en San Juan Bautista. Estado Nueva Esparta. La obra tiene mucho potencial. El jurado recomendó no fragmentar tanto el discurso, retomar la "promesa inicial" y atarla completamente a la visita de Carlos del Pozo. Allí existe una mina literaria que bien trabajada, puede generar una historia fascinante.

PRIMER LUGAR:

«Mi aventura con Antoine Grillet». Seudónimo: JT. Izaguirre, que corresponde a Hernán Vernáez, residenciado en Turmero. Estado Aragua por su historia bien redactada y entretenida, que reúne acción, ficción y romance con sentido. Posee claramente introducción, clímax y desenlace. Resume la estética steampunk y vincula coherentemente a Francia y Venezuela.

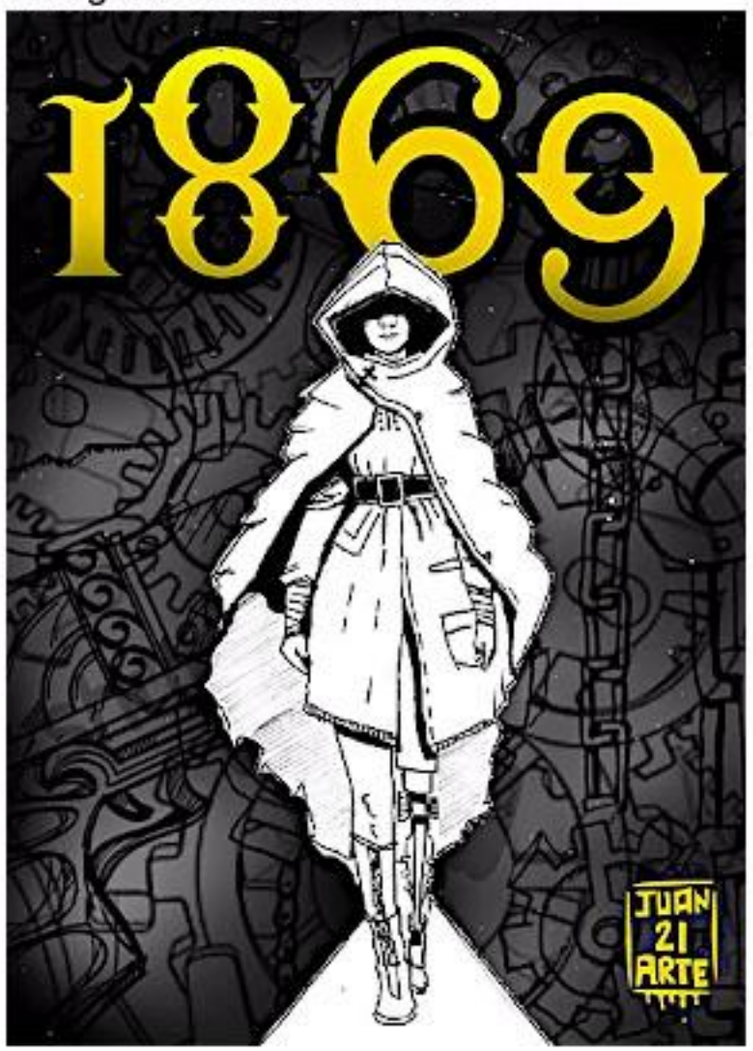
CATEGORÍA GRÁFICA

MENCIÓN ESPECIAL:

«Memorias de mi lente». Seudónimos: Musikaniko y Galopez, que corresponden a Gabriel López y Omar Paredes, residenciados en Los Teques. Estado Miranda.

SEGUNDO LUGAR:

«1869.» Seudónimo: Juan21arte, que corresponde a Juan Leonett, residenciado en Guatire, por ser una obra apegada a la estética Steampunk con un personaje completamente adecuado al universo planteado. Recomendamos revisar el arco dramático para establecer claramente al antagonista en la aventura.



PRIMER LUGAR:

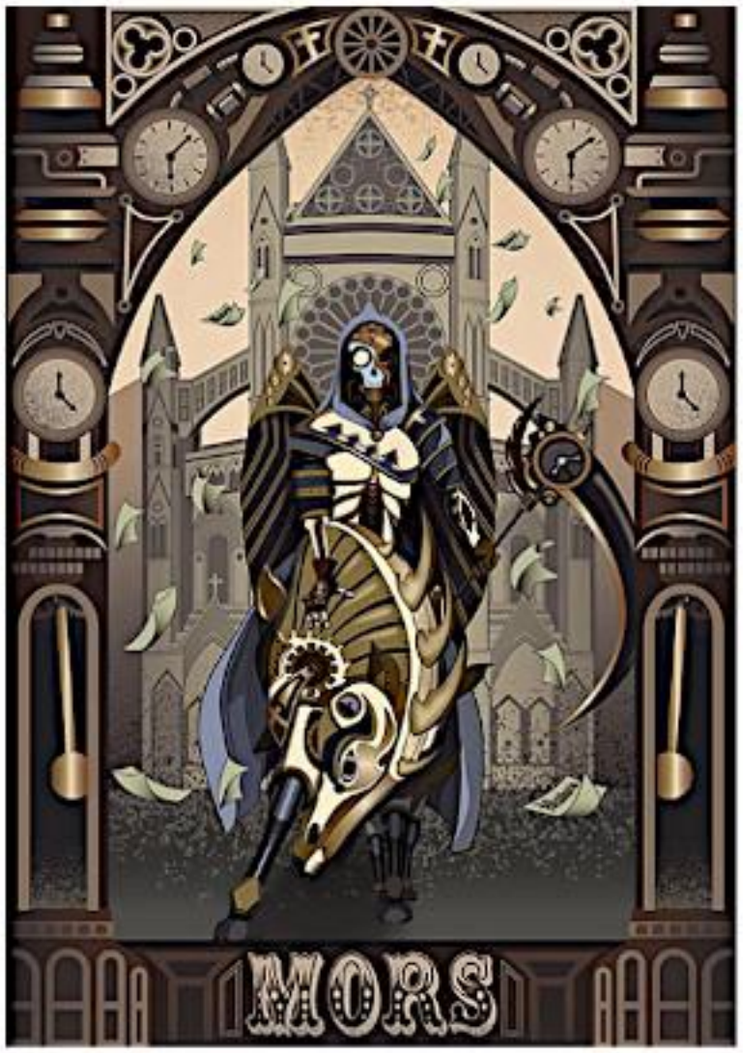
María, madre de misericordia. Seudónimo: Cariba, que corresponde a Kharem Paredes, residenciada en Caracas por ser una historia bien narrada, excelentemente ilustrada, con influencias muy marcadas del terror gótico.

Obra de Kharem Paredes, ganadora del primer lugar en la categoría gráfica.

CATEGORÍA VISUAL

SEGUNDO LUGAR:

Apocalipsis Quattor Equittes. Seudónimo: Solis, que corresponde a Alba Marina López, residenciada en Caracas, quien presentó una obra atractiva presentada como un conjunto en el que los jinetes del Apocalipsis hacen presencia evidente. Le recomendamos ajustar las proporciones de las figuras humanas y mecanismos.



PRIMER LUGAR:

Estampas Crónicas Steampunk. Seudónimo: Arthur, que corresponde a Miguel Guerra, residenciado en Los Arangues, Estado Lara, por apreciarse una gran calidad de ejecución y una propuesta interesante de personajes y situaciones de la historia venezolana adaptadas a la estética Steampunk.

LA PREMIACIÓN

El acto de premiación se realizó en la sede de la Alianza Francesa, donde convergieron entusiastas "steampunkers", quienes disfrutaron de una pequeña colección de objetos decimonónicos intervenidos, poesía y danza, para celebrar el éxito de los ganadores.

Entre otros premios, las obras ganadoras serán publicadas en panacomic.com, explicó Rongny Sotillo como moderador del evento. La espera vale la pena. Lo aseguro.

Obra de Miguel Guerra, ganador del primer lugar en la categoría Visual.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Articulo escrito por Elina Pérez Urbaneja, publicado originalmente en el portal Simbold.com el 24 de agosto del 2023.

«Filosofia del jardin de infancia»
Por Paduano

Cómic de Paduano publicado originalmente en el Suplemento de Zuplemento número 87 de fecha 05 de junio de 2009.

Malicia

POR: OMAU

Sobre la tumba de su abuelo, a quien le debía el gusto por la poesía...

...Bajo los apamates que luego de florecer se desnudan tétricamente...

...Leyó Salomé , de Óscar Wilde, la edición que trae ilustraciones de Aubrey Beardsley...

...Al terminar quedó absorta, contemplando el vacío estéril y macabro que hay debajo del mundo.

Malicia. Número 1 (2010), de Omau. Cómic publicado originalmente en omaucomics.blogspot.com.

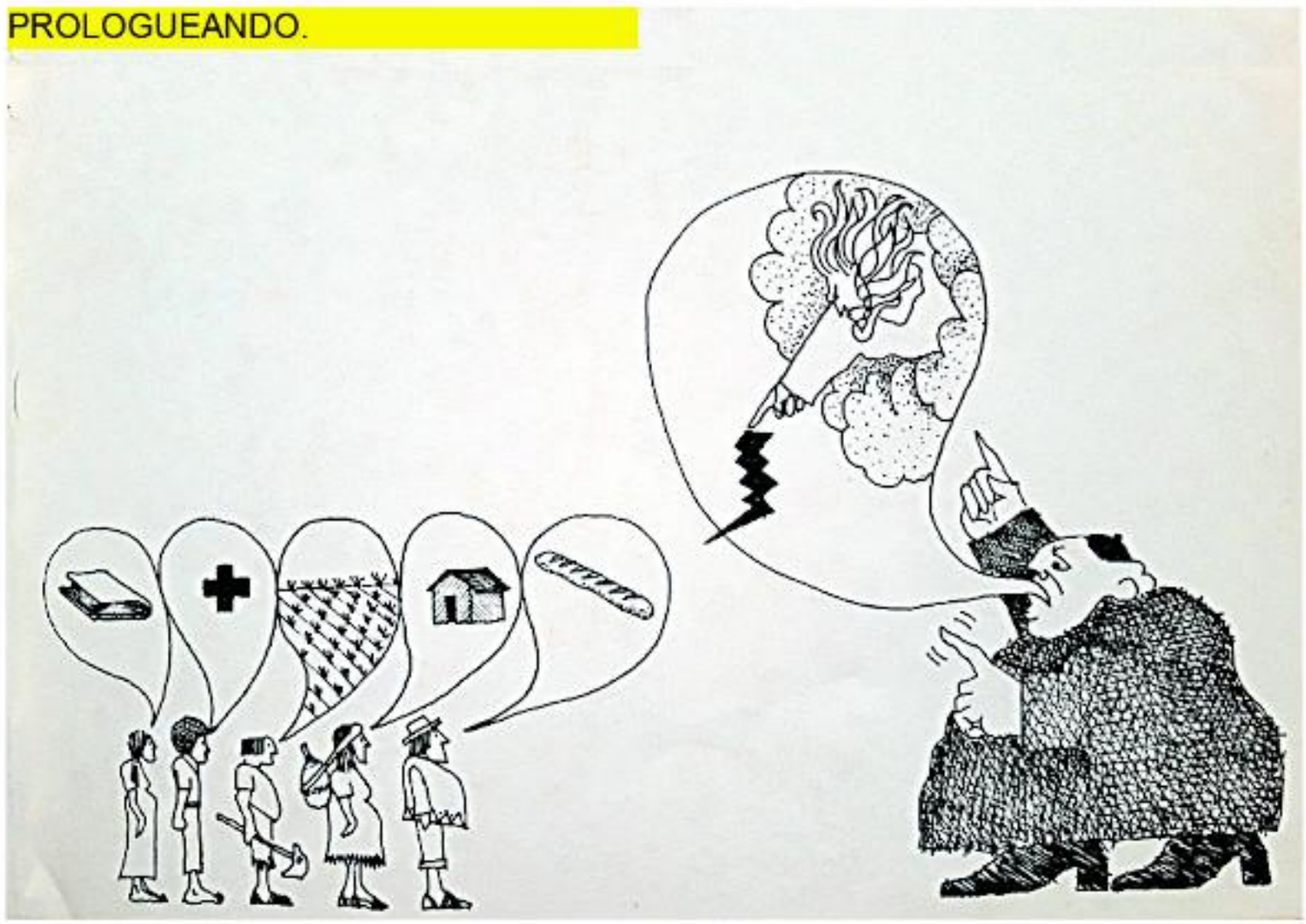
Malicia

POR: OMAU

Malicia salía con un rokero motorizado de esos que escuchan Motörhead sin parar y aunque era mucho mayor que ella se lo pasaban bien hasta el día en que:

Malicia. Número 2 (2010), de Omau. Cómic publicado originalmente en omaucomics.blogspot.com.

PROLOGUEANDO.



Prologueando es una sección dedicada a presentar aquellos prólogos e introducciones que acompañan algunos libros de historietas publicadas en Venezuela. Lo que sigue a continuación es una presentación corta escrita por José Vicente Rangel para el libro Derechos humanos (1979), de Jorge Blanco, caricaturista padre creador de El Naufrago, su obra cumbre.

BLANCO: LA TORTURA.

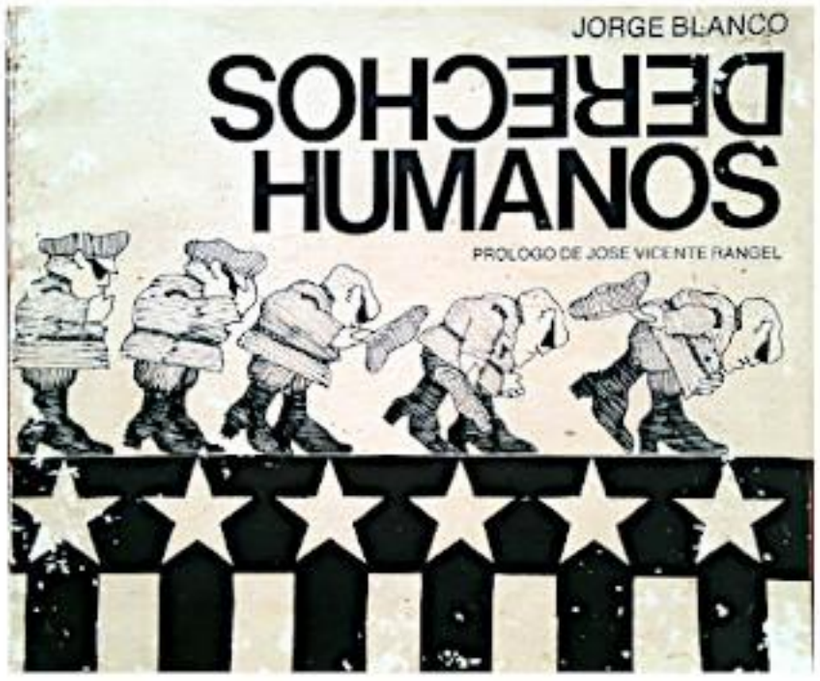
Jorge Blanco, diseñador gráfico, dibujante y escultor, egresado del Instituto de Diseño y con cursos en países europeos, se plantea algo aparentemente simple: el anti-cómic. A los héroes estereotipados del cómic, opone la otra cara de esos héroes, los antivalores de una ideología de dependencia y avasallamiento.

Para Jorge Blanco la tortura globaliza, en su dibujo, algo más que el acto de golpear y humillar a un ser humano: recoge toda la realidad de un sistema de degradación en lo económico y social. El mundo del troturado, para el dibujante, no es un mundo maniqueo – malos los torturadores y buenos los torturados. Es un mundo más complejo que se resume en una práctica, en una enseñanza, en una indumentaria, para facilitar la comprensión por el público, y para lograr transmitir a amplios sectores una vivencia dificil, que muchas veces por sutilezas, ambigüedades y por la inclinación del ser humano a rehuir el dolor, escapa a la percepción diaria.

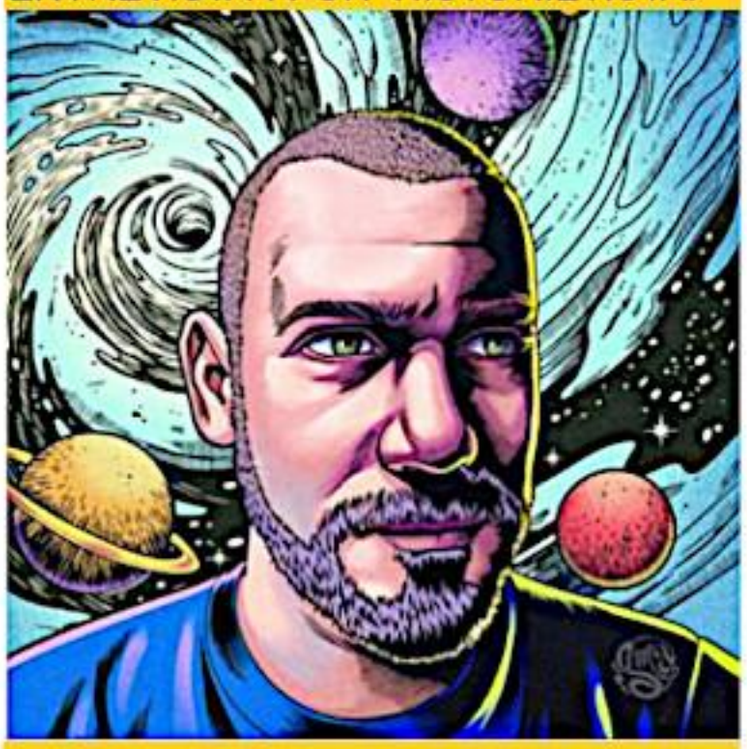
No sólo un uniformado quien golpea o veja en los dibujos de Jorge Blanco, ni la sátira está dirigida a una institución en particular. Es la forma de transmitir un mensaje. Porque lo que inquieta al artista y lo mueve es la capacidad de un hecho irrebatible: el sentimiento de destructividad que generan los aparatos, las ideologías, los uniformes, los intereses económicos y sociales, la burocracia, en el ser humano. Un sentimiento tan poderoasao y avasallante que es capaz de organizar toda una estructura de aprobio y aniquilamiento del mismo ser humano.

No hay en Jorge Blanco proposito panfletario; la calidad de su obra lo eleva por encima del consignismo, del simple cartel. Porque Jorge Blanco sabe que en el fondo de todo está la condición humana, con la cual no se puedehacer proselitismo ni nada que convierta al arte en factor de manipulación o enmascaramiento de la realidad.

José Vicente Rangel.



ENTREVISTA A UN HISTORIETISTA.



VZLA MONSTERS: TERROR DIRECTO DE LAS CLOACAS.

Por María Angelica Moreno.

Bajo los pies de Caracas "se ocultan criaturas malignas que amenazan con esparcir destrucción y muerte". Este es el punto de partida de 'Vzla Monsters: Criaturas de la noche', un cómic inspirado en los personajes de la cultura pop venezolana. Hablamos con su creador, Ismael Alvarado

En la mayoría de los casos el sueño de los artistas radica en compartir su propia visión del mundo a través de sus creaciones. No es una regla general, pero se puede decir que se trata de un ideal que empieza a desarrollarse desde la infancia. “Mientras otros hacían deportes en el colegio, yo siempre me la pasaba dibujando. Es algo que jamás he dejado de hacer”, cuenta Ismael Alvarado, un ilustrador caraqueño de 35 años que recientemente lanzó la primera edición de su cómic ‘Vzla Monsters’.

Lo que comenzó como un miedo de la niñez, pasó a convertirse en el escenario de su proyecto más ambicioso: “Cuando tenía 6 o 7 años iba caminando por La Candelaria junto a mi abuela. De repente, pasé por una alcantarilla y me caí. En mi imaginación de niño pensé que saldría un tentáculo que me iba a jalar. Por suerte, mi abuela me agarró por un brazo y logró sacarme de ahí. Desde entonces le tengo respeto a las alcantarillas”.

‘Vzla Monsters: Criaturas de la noche’ narra la historia de Yoli, El Prócer y Willy, tres monstruos venezolanos que viven en las cloacas de Caracas y que después de la medianoche emergen de este submundo para asesinar a todo aquel que se cruce en su camino. Con la publicación de este cómic, Ismael nos muestra el lado más rock n’ roll e irreverente del imaginario cultural venezolano.

– ¿CÓMO SURGIÓ LA IDEA DE CREAR ‘VZLA MONSTERS’?

– Esto tiene ya un tiempo. Comencé desde 2011 a trabajar en el proyecto, haciendo bocetos y desarrollándolo en la medida en que podía. La idea era mostrar a personajes icónicos de la cultura popular venezolana y fusionarlos con la onda del terror porque es lo que nos gusta. Una vez hice una ilustración, la publiqué en Twitter y tuvo mucha receptividad. A partir de ahí decidí impulsar el concepto y darle ese vuelco a la historia que tenía en mente.

Al comenzar, sabía que no iba a ser tan sencillo llevarlo a cabo porque soy el único que está involucrado en esto. Me dije: “Quizás no sea el mejor ilustrador o el mejor guionista, pero lo voy a hacer, lo voy a intentar”.

– ¿HAS CONSIDERADO INVOLUCRAR A OTRAS PERSONAS EN TU PROYECTO?

– Sí, por supuesto. Además porque

el hecho de realizar un cómic es un trabajo de mucha gente. Sin embargo, -y esto es algo que también le pasa a muchos artistas- yo soy muy quisquilloso y perfeccionista con mi trabajo. Es un poco complicado conseguir a alguien que también comparta mi visión de las cosas.

Cada uno de los personajes de Vzla Monsters es un reflejo de cómo es nuestra sociedad hoy en día. La historia tiene que ver con nuestra herencia cultural, con la educación, con quiénes somos nosotros y por qué permitimos que todo esto sucediera. Por ello utilicé todos estos elementos que nos representan como lo es la chica de la harina P.A.N, "El Prócer" que tiene cierto parecido con Simón Bolívar, pero no es Bolívar. Aunque tiene ciertas características del prócer venezolano a quien tanto veneramos y lo vemos como un ejemplo de libertad, de valores, pero que a final de cuentas es una persona con muchos errores también.

– ENTONCES DE ALGÚN MODO ' VZLA MONSTERS' ES UNA FORMA DE CONOCERNOS COMO SOCIEDAD.

– Totalmente. De hecho, me gustaría que este proyecto de alguna manera nos concientice y nos haga entender nuestras acciones, que evidentemente tuvieron una consecuencia, y quizás entenderlo de un modo colectivo. Venezuela fue un país tan rico, tan próspero, con tanto para dar y que luego se convirtió en un caos.

– HÁBLANOS SOBRE LOS PERSONAJES PRINCIPALES DEL CÓMIC.

– Por ahora son tres personajes principales que salen por las noches en sus andanzas a cometer locuras. Ellos no son zombies, son monstruos creados a partir de pedazos de muertos, ensamblados y traídos a la vida a través de un proceso muy parecido a Frankenstein gracias al Dr. Abraham, quien vive en las cloacas de Caracas y ha dedicado muchos años de su vida a este proyecto.

Por las noches va a los cementerios, morgues y hospitales. Su misión de vida en crear un ejército para despoblar a todo el país, ese es un plan maligno.

Está Yoli, quien es su niña y le tiene un amor muy particular. La diseña como una máquina asesina de matar hombres. Ella tiene la figura de la chica de la harina P.A.N.

También está El Prócer. Como te mencioné, le da un guiño a la figura de Simón Bolívar, pero tiene una personalidad muy sarcástica, con un estilo más punk, más callejero, rebelde y agresivo.

Tenemos a Willy, el payaso asesino, al cual muchos comparan con Popy. Quizás los más jóvenes no lo reconocen, pero quienes crecimos en la década de los 80 y 90 sabemos quién es porque además, cuando de cultura televisiva venezolana se trata, es inevitable no hablar de Popy. De igual modo tiene otros elementos, inspirados en Freddy Krueger y Alex DeLarge de La Naranja Mecánica.

Luego está Diana, quien está inspirada en la ilustración de la niñita

del aceite Diana.

Honestamente, al principio no pensé que el concepto iba a interesar tanto, pero luego me sorprendió la aceptación que tuvo. No entendía muy bien por qué, pero comencé a analizarlo y por supuesto, entendí que estaba utilizando elementos muy nuestros y de algún modo lo adapté a nuestra realidad de una manera divertida y cómica.

–APARTE DE ELLOS, ¿QUÉ OTROS PERSONAJES DE LA CULTURA POPULAR VENEZOLANA TE GUSTARÍA

AÑADIR AL CÓMIC?

-Hasta ahora creo que estoy bien con ellos. Quizás más adelante vaya agregando a otros. Pero sí me gustaría jugar con personajes inspirados en los mitos y leyendas venezolanas, ese tema me parece fascinante.

– DE TODOS LOS MITOS Y LEYENDAS VENEZOLANAS, ¿CUÁL ES LA QUE MÁS TE LLAMA LA ATENCIÓN?

– La que más me impacta sin duda alguna es La Llorona. Desde niño siempre creó mucho terror en mí, y el hecho de que entre más lejos la escuches es porque está más cerca de ti la convierte en un personaje realmente escalofriante. Es un personaje tan etéreo que forma parte de la colectividad, y esa fuerza del terror la das tú con tu mente porque lo relacionas con tus propios temores, eres tú quien le das la fuerza a estos personajes. De eso de trata este género.

– LO CURIOSO DE 'VZLA MONSTERS' ES QUE NO SOLO REFLEJAS LA REALIDAD DEL VENEZOLANO DE HOY DÍA, SINO QUE TAMBIÉN NOS LLEVAS A CONECTARNOS CON EL PASADO. ESA ES UNA DE LAS CLAVES PARA ENTENDER NUESTRO PRESENTE...

– Es así. De hecho, más allá de toda la historia del cómic, esto me permitió conectarme con un temor que desarrollé desde que era niño. Por esta razón decidí ambientar 'Vzla Monsters' en las cloacas de Caracas porque siempre he asociado este lugar con lo más bajo y oscuro de la ciudad.

Al momento de conceptualizar el proyecto, me imaginaba que las cloacas son como una especie de submundo donde se lleva a cabo lo peor. Y para realizar los experimentos del Dr. Abraham se necesitaba tener un centro de operaciones en un sitio que no sea visible para todos. Con este cómic quiero crear la leyenda que debajo de las alcantarillas existe una plaga de criaturas malignas que salen por las noches a asesinar a las personas.

– APARTE DEL LANZAMIENTO DEL CÓMIC, TAMBIÉN VIMOS QUE TIENES OTROS PRODUCTOS RELACIONADOS CON 'VZLA MONSTERS'. ¿CÓMO SE PUEDEN ADQUIRIR?

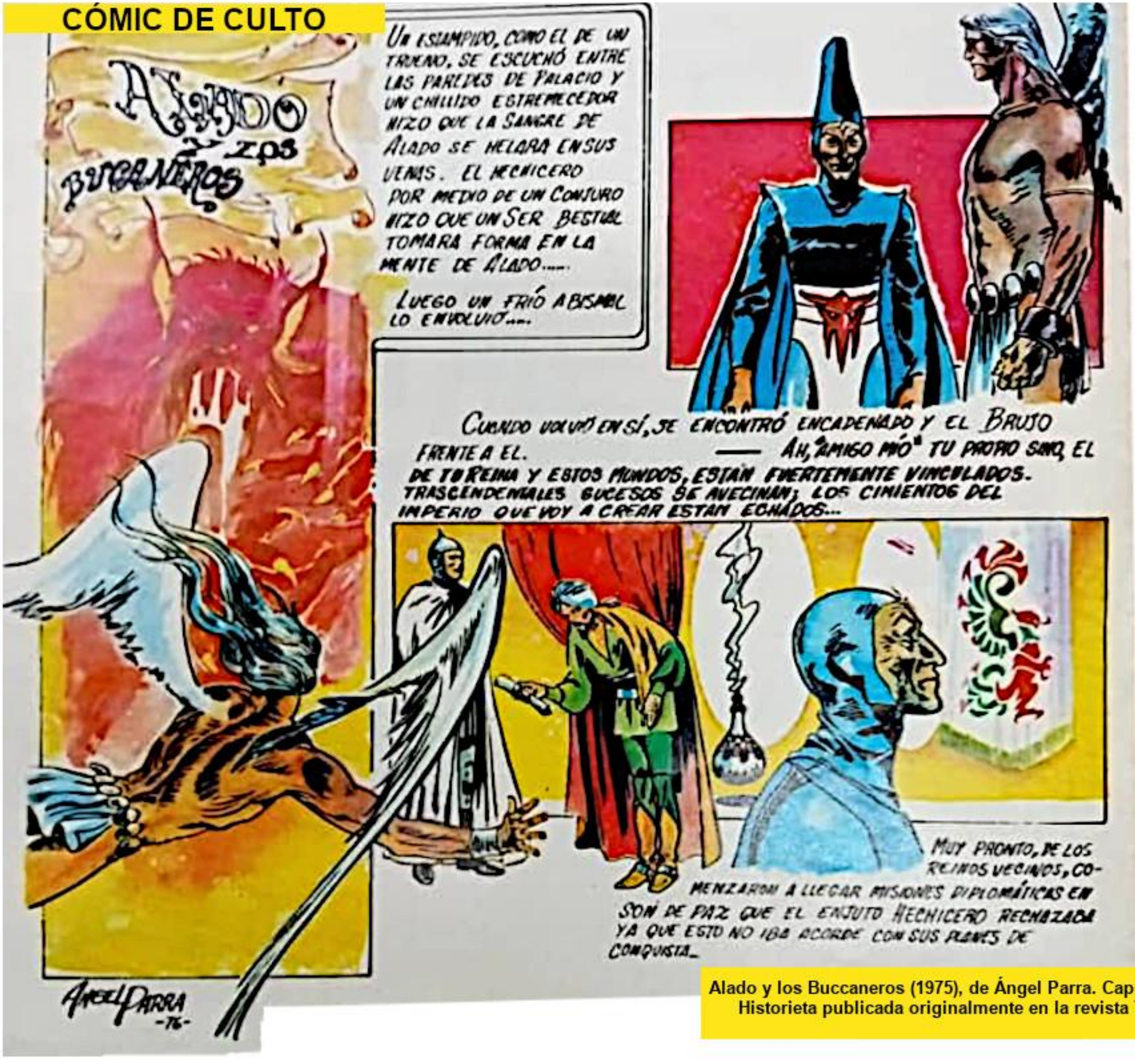
Sí. Están las camisas de los personajes que las pueden adquirir a través de la página web de Design by Humans. Otras personas me han pedido el cómic en físico, pero es muy costoso imprimirlo aquí. Sin embargo, no descarto la posibilidad de hacerlo en un futuro. Por los momentos, la primera edición del cómic lo pueden descargar gratuitamente. Muchos me han criticado por no monetizarlo, pero mi intención no es ganar dinero con esto. Solo quiero presentar este proyecto y que la gente lo disfrute. Después de todo, este es mi regalo de Navidad para los seguidores de 'Vzla Monsters'. Es una manera de retribuirles todo el apoyo que he recibido.

SOBRE LA ENTREVISTA.

Entrevista realizada por María Angelica Moreno, publicada en el portal elestimulo.com, el 28 de diciembre de 2018.

CÓMIC DE AUTOR: PADUANO.

Cuadro número 12 (2008). Serie Cómics Paduanos de Paduano, publicado en SupDeZup Nº 120.



Alado y los Buccaneros (1975), de Ángel Parra. Capítulo 5 de 8. Historieta publicada originalmente en la revista Tricolor.

Angel Parra

Cómic de culto:
Alado y los bucaneros (1975)

FIESTA NIPONA EN PUNTO FIJO; UKIYO JAP.

Por Enrique Acasio.

El día 21 de Octubre del corriente año se dió la edición UKIYO JAP en las instalaciones físicas del Ateneo de Punto Fijo Ismael Padilla. Fueron habilitadas, tanto la Sala de usos múltiples (SUM) como el auditorio para dar paso a tan esperada gala cultural y de entretenimiento. El salón SUM fue dedicado a la instalación de las múltiples estaciones en donde el aficionado contaba con un amplio espacio para disfrutar, percibir y adquirir accesorios y productos propios de éste fascinante mundillo. Por otro lado, el auditorio como espacio empleado para lo que fue diseñado y construido: para presentaciones escénicas. Se exhibieron y entraron en escena los diferentes Cosplay, tanto los que entraron a concurso, como todos los presentes que fueron invitados a mostrarse en tarima. También entraron en escenario el performance o actuación en vivo de cada uno de los personajes. Vale destacar las impresionantes coreografías y bailes contemporáneos de los diferentes grupos de Just' Dance que engalanaron el auditorio.

Sin temor a equivocarme, o exagerar en mi apreciación, considero que estos tipos de eventos evocan un verdadero realismo mágico, como si de un buen texto de Gabriel Garcia Marqués se tratase. Se fusionan el entorno físico, la realidad de nuestra cotidianidad con todos estos movimientos y mundos ficticios provenientes de la cultura japonesa, en su gran mayoria: Personajes de Videojuegos, protagonistas de series y películas de anime, entre muchas otras. Por los espacios se pasearon verdaderos amantes del Cosplay .- contracción de Costume play .- (disfraces alegóricos a la cultura nipona) con sus ricos juegos cromáticos, vivos colores y texturas que aluden a los personajes icónicos que tanto disfrutamos en televisión, en salas de cine, en diferentes consolas de videojuegos o en la lectura agradable

de un buen manga japones (texto de narrativa gráfica secuencial asiática). El espacio de esta columna queda pequeño para mencionar a todos los Cosplayers que participaron e hicieron vida activa en esta entrega de la Ukiyo Jap, sin embargo las imágenes gráficas evidencian dicha presentación en el evento. En entrevista directa con algunos de ellos pudimos darnos cuenta, que quienes diseñaban y confeccionaban sus trajes, en su mayoría eran ellos mismos, casi siempre empleando material reutilizable, a modo de abaratar el costo de producción de !a pieza de arte. En lo personal mi admiración por el Cosplay del personaje La Leyenda de Zelda: Thears of the Kingdom, caracterizado por el link con el traje y escudo de azul, el clásico link en traje verde: The Leyenda of Zelda; Skyward Sword, así como La mascara de Majora (Skull Kid, Majora's Mask), quien fuera acreedor del segundo lugar con la banda embajador Ukiyo Jap al certamen. Primer lugar para la espectacular hada élfica portadora de una espada y una exótica sombrilla.

El color temático del evento, lo que identificó su planificación, promoción y ejecución fue el color rosa. Desde los decorados; como manteleria de las mesas de todas las estaciones, globos y accesorios portaron el color. También para mantener la uniformidad en la temática el equipo técnico y de logística emplearon uniformes de dicho color. Esto facilitó en todo momento recurrir al personal adecuado para solicitar información, inscribirse en los diferentes eventos y poder participar oficialmente en cada una de las actividades planificadas para la jornada. En resumen, toda una fiesta nipona en Punto Fijo.

Cosplay acreedor del Segundo lugar Banda embajador Ukiyo Jap al certamen.

Enrique Acasio

Fiesta nipona en Punto Fijo
Ukijo Jap

Cosplay acreedor del Primer lugar
Banda embajador Ukiyo Jap al
certamen.

"Fue muy lindo formar parte de los competidores de la Ukiyo Choice"

Nikolai Luu

"Fui este pibe antisistemas
anarquista y mueve masas".
Addie ZV

¡HALLACO!

47

Fiesta nipona en Punto Fijo
Ukijo Jap

Enrique Acasio

Fiesta nipona en Punto Fijo

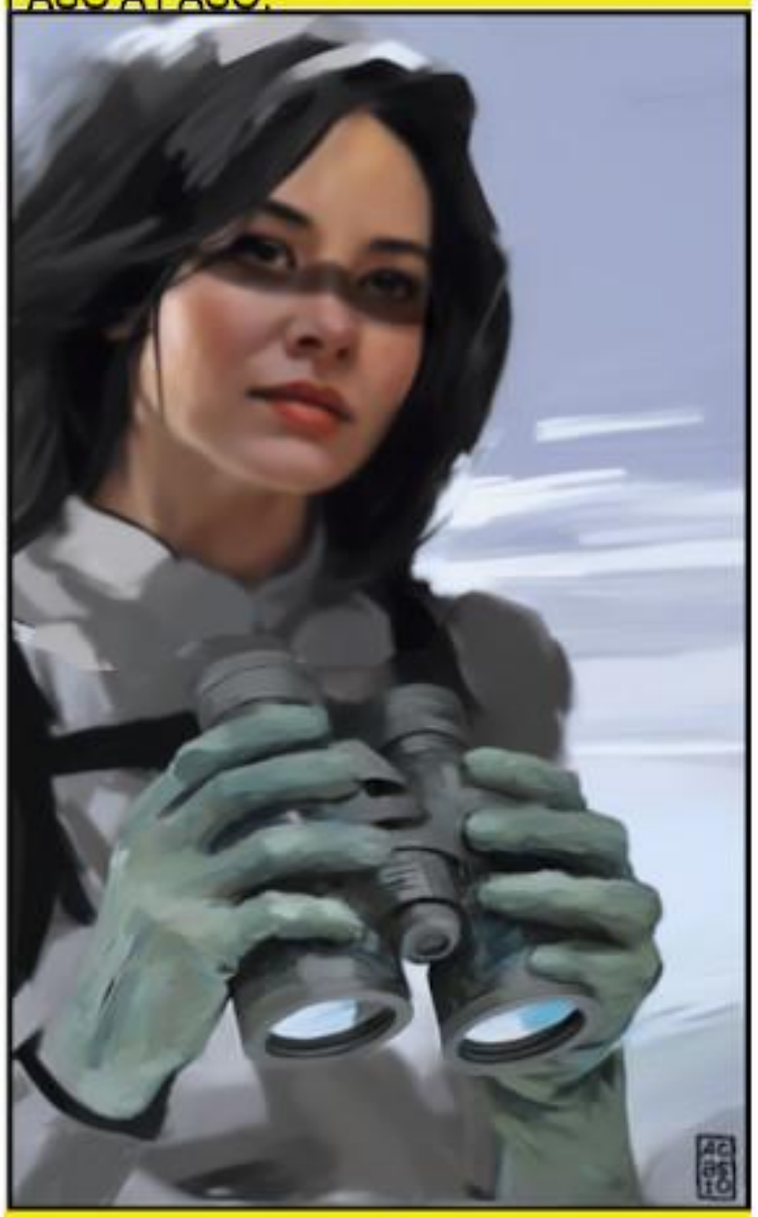
Ukijo Jap

48

¡HALLACO!

Enrique Ac

PASO A PASO.



CREANDO UN CÓMIC AUXILIADO CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

Por Osman Acasio

INTRODUCCIÓN.

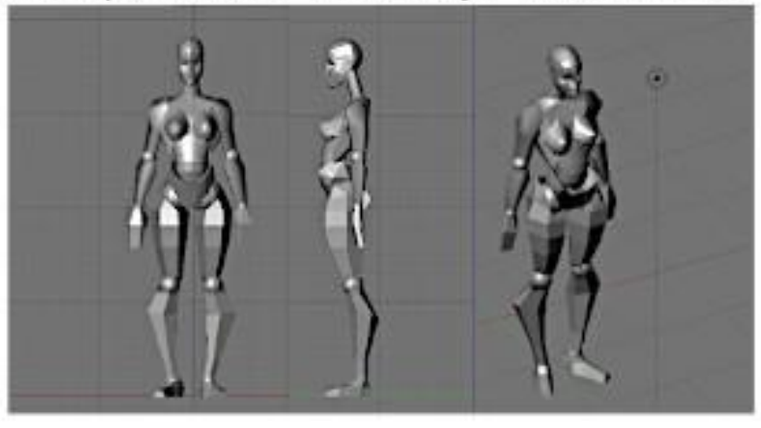
Tarde o temprano, el encuentro con la IA para crear contenido de cómic por mi parte, era cuestión de tiempo para que diera lugar. Embarcado en mi más nuevo proyecto gráfico, una historieta de ciencia ficción de corte post-apocalíptico, me aboco de lleno a darle una oportunidad a esta novedosa herramienta para crear el cómic. Contrario a lo que se pudiera pensar, que crear historietas con IA es tan simple como soplar y hacer botellas, la verdad es que resulta ser mucho más complejo que eso. No es tan solo escribir promts, apretar un botón y la IA hace el resto. En realidad así no resulta la cosa. Crear cómic con IA supone todo un reto por cuanto el artista debe esmerarse por conseguir una estética coherente y lineal durante toda la historia, que permita reconocer a los personajes y las localizaciones, manteniendo una misma gama cromática y una dirección de arte consistente. Es muy dificil generar con IA, escenas de figuras humanas del todo. No se puede crear el mismo personaje, una y otra vez. Esto hace que la IA sea una herramienta dificil de usar para generar historias coherentes.

INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO.

Despues de un arduo trabajo de investigación y desarrollo, creo haber encontrado la forma idonea de hacerle frente a dicho reto. En lo concerniente al reconocimiento del personaje protagonista, simplemente replico el método que emplea algunos historietistas al crear a sus personajes: Estos le piden a la IA que representen al prota con el rostro de algún personaje famoso que pueda ilustrar. Para el cómic Zarya of the Dawn, por ejemplo, su autora Kris Kashtanova, basó el aspecto físico de su personaje en Zendaya, la actriz norteamericana; otro ejemplo es la historieta The Lesson (La Lección), donde su autor Steve Coulson, hizo lo propio, dotando a la protagonista con el rostro de Tippi Hedren, la "chica Hitchcot" del film The Birds (Pajaros). Un recurso válido que la IA reconoce como referencia. Una referencia que podrá replicar en todo el cómic. En mi caso particular, recurro al hermoso rostro de la actriz venezolana Daniela Alvarado para que la IA ilustre a mi personaje protagonista.

ESTÉTICA COHERENTE Y NARRATIVA CONSISTENTE.

En lo relacionado a mantener una estética coherente y una narrativa lineal consistente, es imperativo trabajar el cómic, ladrillo a ladrillo. Es decir, como historietistas debemos tener el control absoluto en la creación de la obra, viñeta a viñeta. Definir el diseño de las páginas, dimensiones y distribución de las viñetas, así como su composición principal. La IA se ocupará entonces de representar esas composiciones que como historietista, empleando conocimientos del oficio, estamos en la capacidad de bocetar previamente. Entra aquí en juego el uso del Speed modeling (modelado 3D rápido) y el Speed Paint como herramientas para llevar a buen termino el proyecto. Recurriendo al modelado 3D de un maniquí virtual de dibujo mediante el



software Blender, con el uso de cámaras virtuales, focos de iluminación y la postura de pose del maniquí, tengo así el control absoluto de la composición de la viñeta a mi gusto. Por ejemplo, el guión de la historieta dicta que la protagonista se muestra corriendo a toda velocidad llevando consigo tras su espalda un paquete de envio. Se prepara la escena, recreando la acción estática en el software de modelado y revelado 3D, el popular Blender. Estando el maniquí virtual de dibujo en pose, con su respectivo aderezzo (en este caso el paquete de envio en su espalda) en encuadre con la lente de la cámara virtual, y adecuadamente iluminada, en composición, la escena se encuentra lista para un revelado (un render).

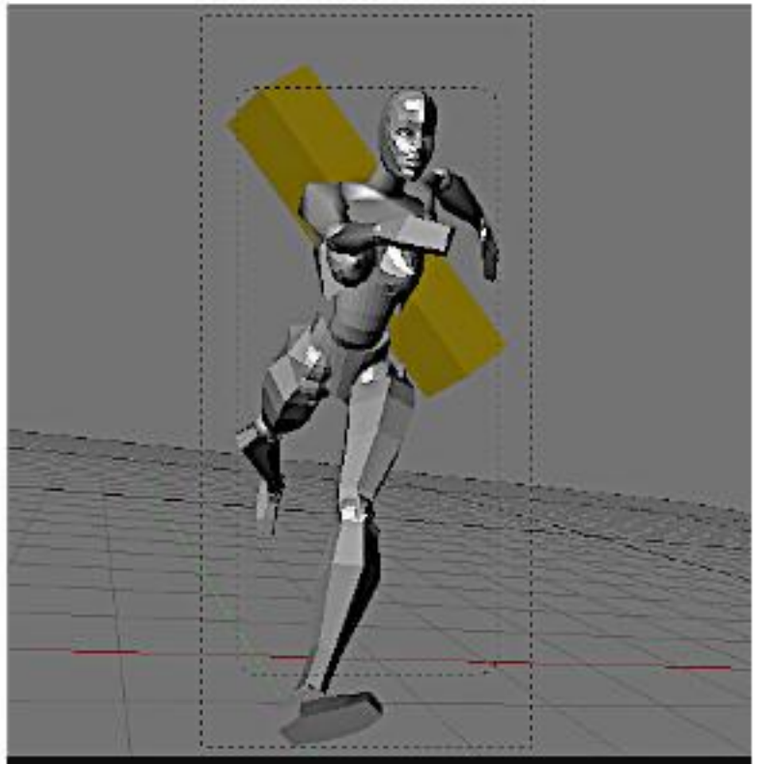
PROCESANDO LA IMAGEN REVELADA.

Una vez rendereada la imagen, la exporto a Gimp o Krita, y le aplico un speed paint desprolijo y a las carreras. Esta imagen actuará como referencia para que la IA genere la viñeta deseada. Interviene aquí el "promteado" para pedirle a la IA que genere el estilo estético buscado, desde el delineado, el entintado, la paleta de colores y la técnica pictórica desde pintura en aguada, pintura de aceite, efecto cartoon, pixelarte, entre otros. Para tal cometido empleo Stable Diffusion para generar como mínimo tres imagenes. De ellas, tomo la que más se acerque a la representación que estoy buscando, o como suele siempre suceder, tomo lo mejor de las tres imágenes y lo mezclo en una especie de mash up que retoco en el software procesador de imágenes Gimp. Notese que en todo momento, como artista, mantengo el control absoluto sobre la obra, teniendo a la IA solo como herramienta auxiliar.

Resultado final de la viñeta procesada, creada usando como herramienta auxiliar la inteligencia artificial.

CONCLUSIÓN.

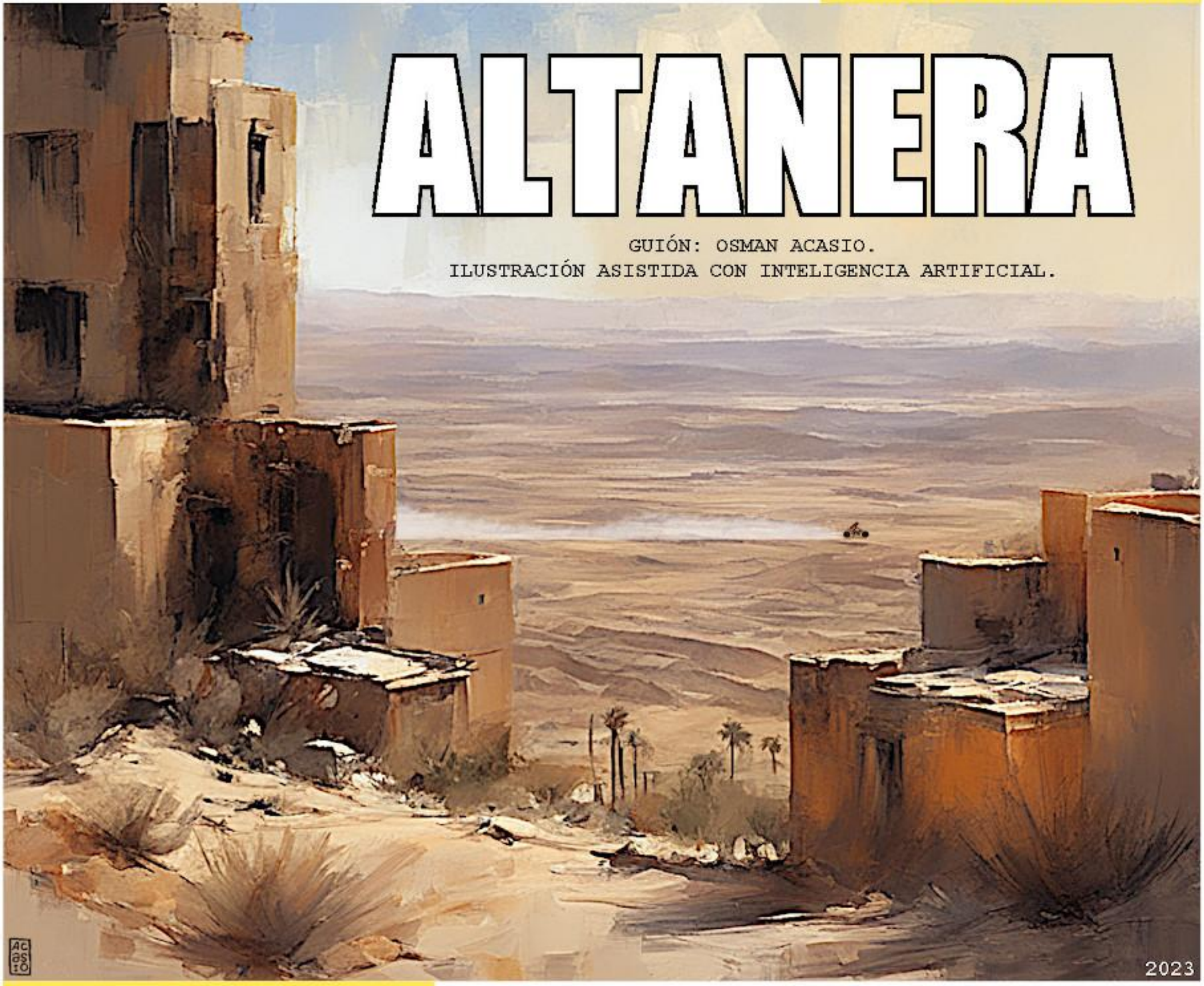
De todo lo antedicho se desprende que el cómic auxiliado con IA no supone una ruptura con el pasado, sino por el contrario, supone un salto lógico en la larga trayectoria de la habitual historieta, la adaptación de una solvencia artesanal y cargado de memoria a un nuevo ámbito de formas sintéticas. Como siempre digo, indistintamente de las herramientas empleadas para crear cómics, este como importante medio de comunicación, lo que hace es empoderar tus ideas. Acasio.



Maniquí virtual de dibujo en pose, presto para su revelado.

ALTANERA

GUIÓN: OSMAN ACASIO.
ILUSTRACIÓN ASISTIDA CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL.



Altanera. Enlace Funcional (2023), de Acasio.

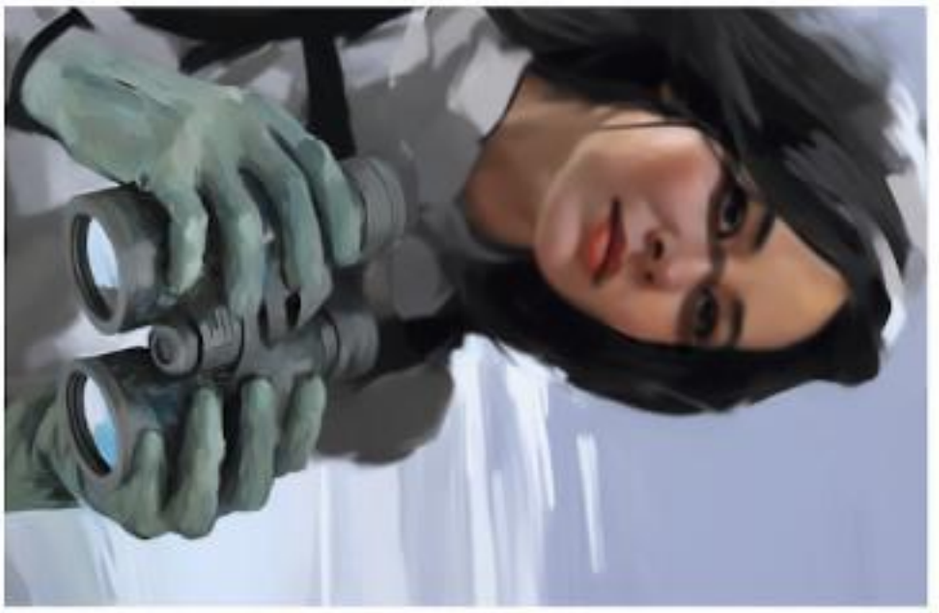
ACASIO

IPOSTEL

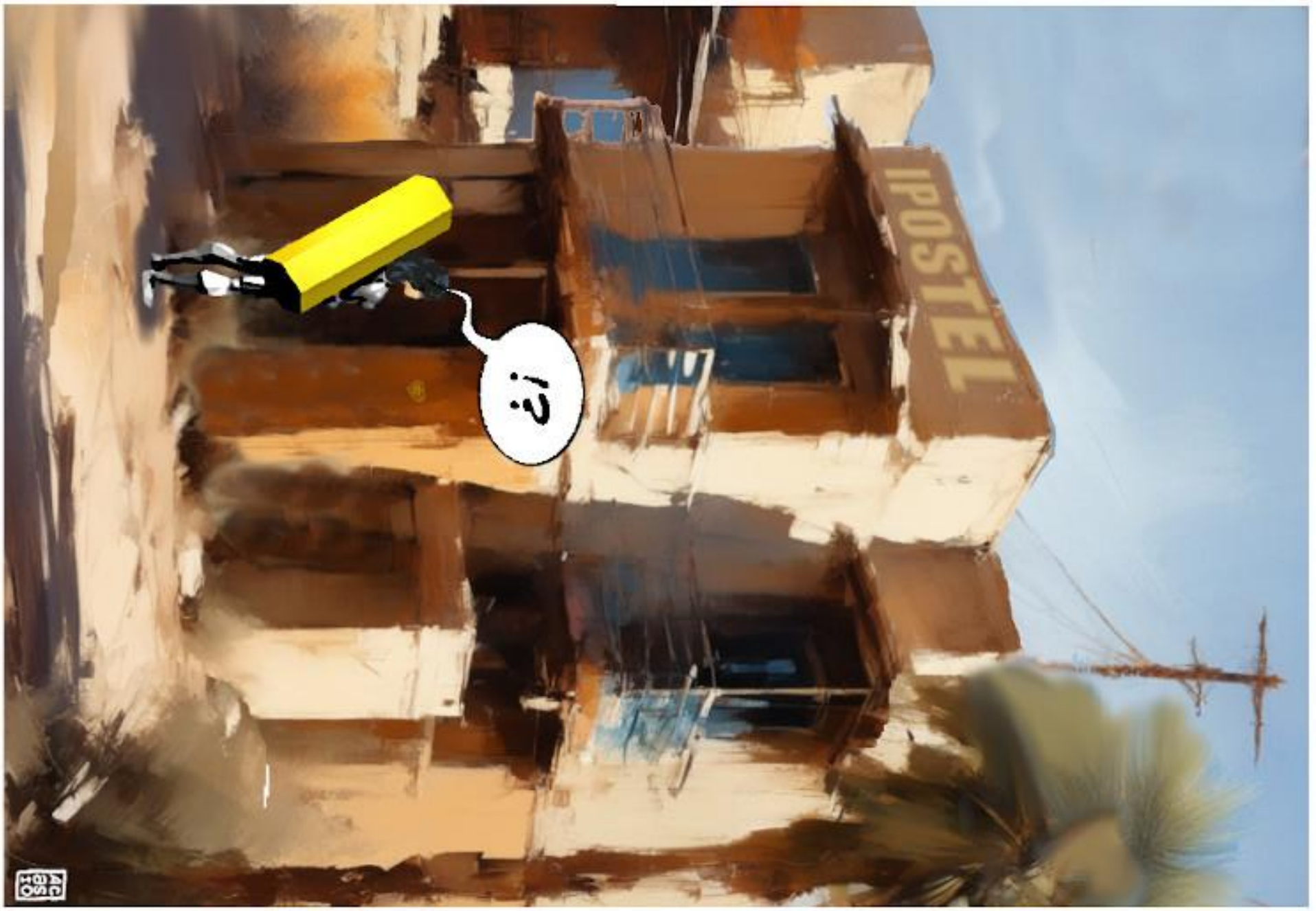
IPOSTEL

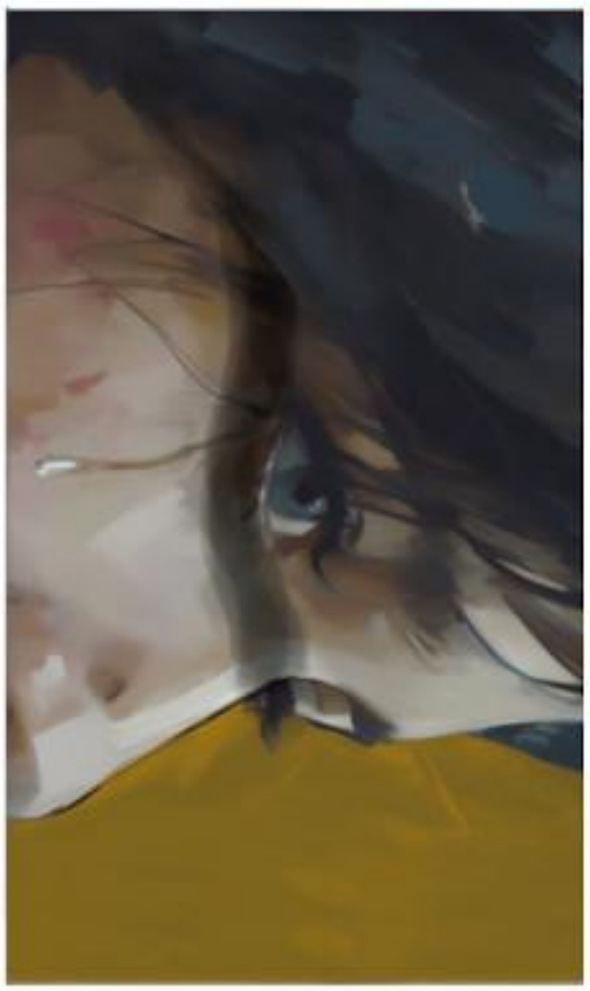
Cómic de autor: Altanera

Acasio

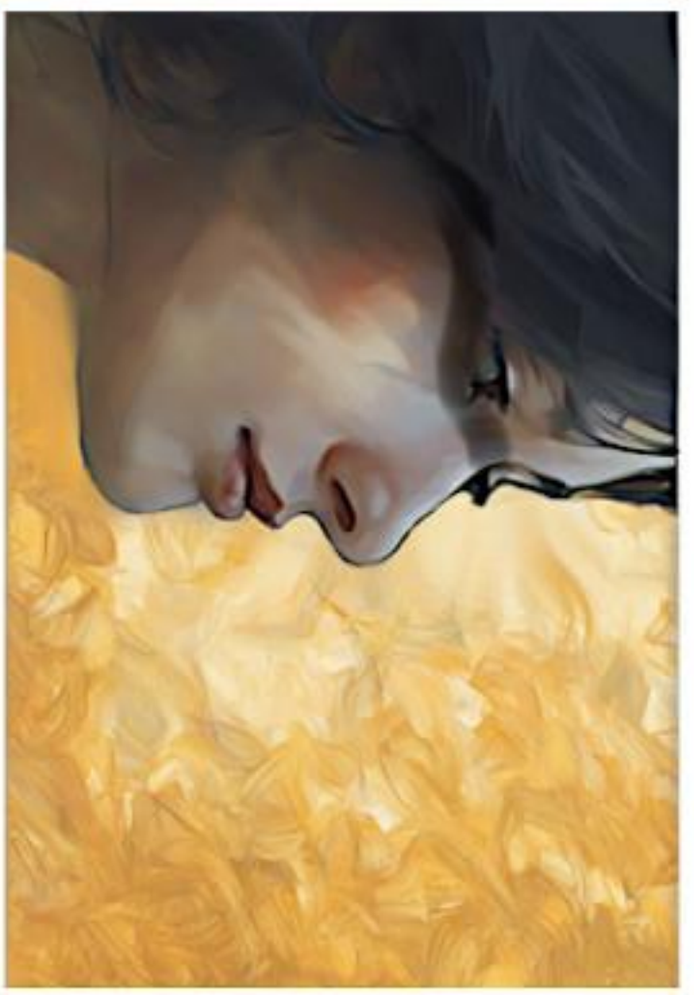


POSTEL


IPOSTEL
¡¡¡



MARISELA
ESTUVO
AQUÍ



TERCER LIENZO FIGURATIVO PINTADO CON ROBOTS.

por Ing. Enrique Acasio

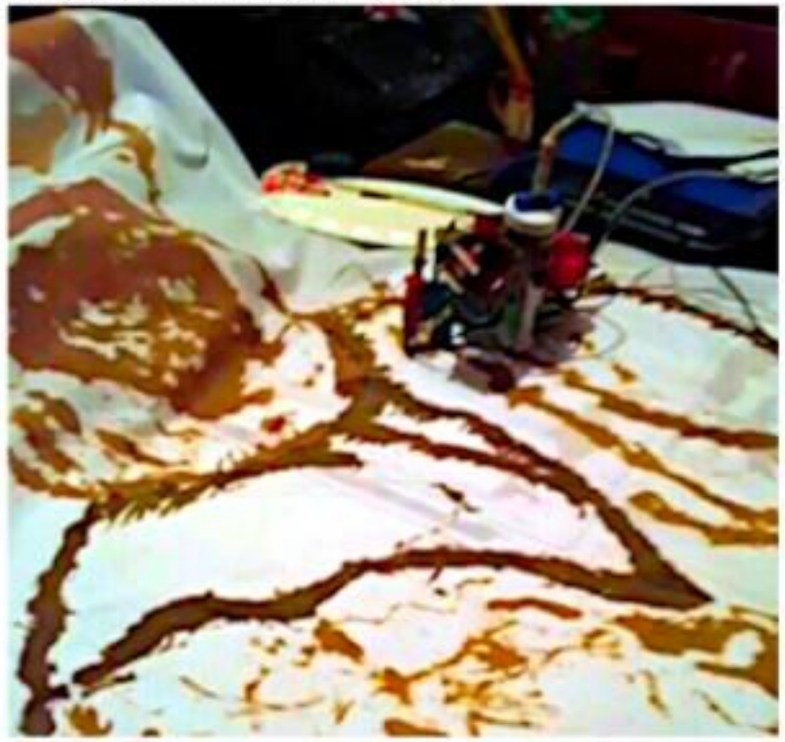
En la entrega anterior de su columna Robotismo, se plantearon los procesos creativos plásticos para pintar el cuadro figurativo del tipo arte fantástico mediante una unidad robotica. En ésta oportunidad ofrezco a todos los lectores de la revista Hallaco, un arte figurativo en tributo al pintor Bárbaro Rivas (1893-1967). Un autorretrato elaborado por el propio petareño en el año 1965. Pieza que deseo replicar mediante el auxilio de dos pequeños robots. Ahora bien, debido a la preparación y al adelanto adquirido en cuanto a la destreza del manejo y uso de las unidades mecatrónicas para el proceso de pintado, se establece como prioridad un proceso 100% de la aplicación de los mismos. Es decir, en ningun momento, como artista plástico me permito intervenir directamente la superficie del lienzo para esparcir y aplicar los recursos pictóricos, ni siquiera para realizar algún correctivo o detalle final de precisión. Éste proceso sólo está reservado para colocar mi firma artística una vez concluida la obra. Al igual que las dos obras anteriores, me valgo de las técnicas de la pintura antigua China. Línea de investigación que vengo desarrollando con los escritos del autor: Francois Cheng con su libro: Vacío y Plenitud. Lenguaje de la pintura China.

Es importante mencionar, que en todo el proceso se documentó convenientemente para obtener las gráficas necesarias para el presente artículo, así como material referencial para mis redes sociales. Inclusive, en una ocasión realicé una presentación en Vivo a través de mi cuenta en instagram para exhibir el inicio del proceso, mostrar el dibujo del rostro de Rivas ya plasmado en la tela y los dos robots que se utilizarían para el proceso de manchado; Rivas 001, siendo la unidad utilizada para pintar el cuadro del Hada, y el modelo Reveron.

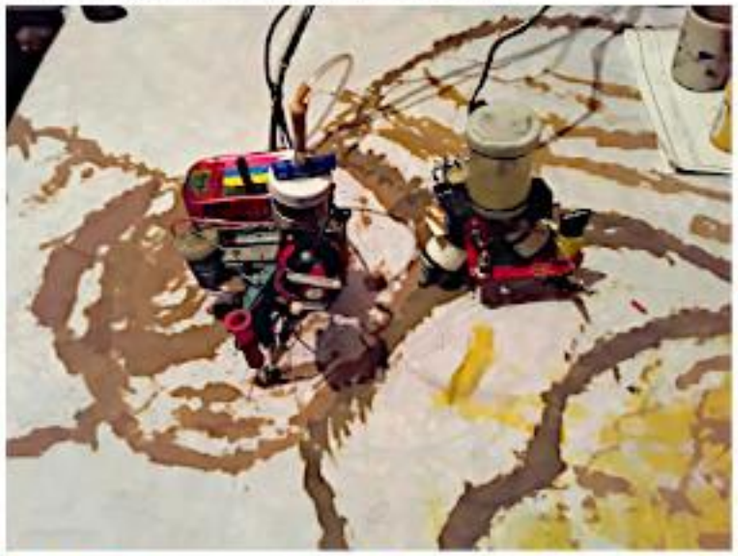
A continuación entrego el proceso de pintado día a día, a modo de explicar los pormenores de todo el proceso:

Día 1. Inicio el proceso de pintado con la unidad Rivas O01, siendo el 14 de agosto del corriente año. Adapto un pincel N° 8 al modelo y comienzo por pintar el cabello para luego perfilar parte del rostro de Rivas con un color marrón oscuro, muy similar a la cromática del café.

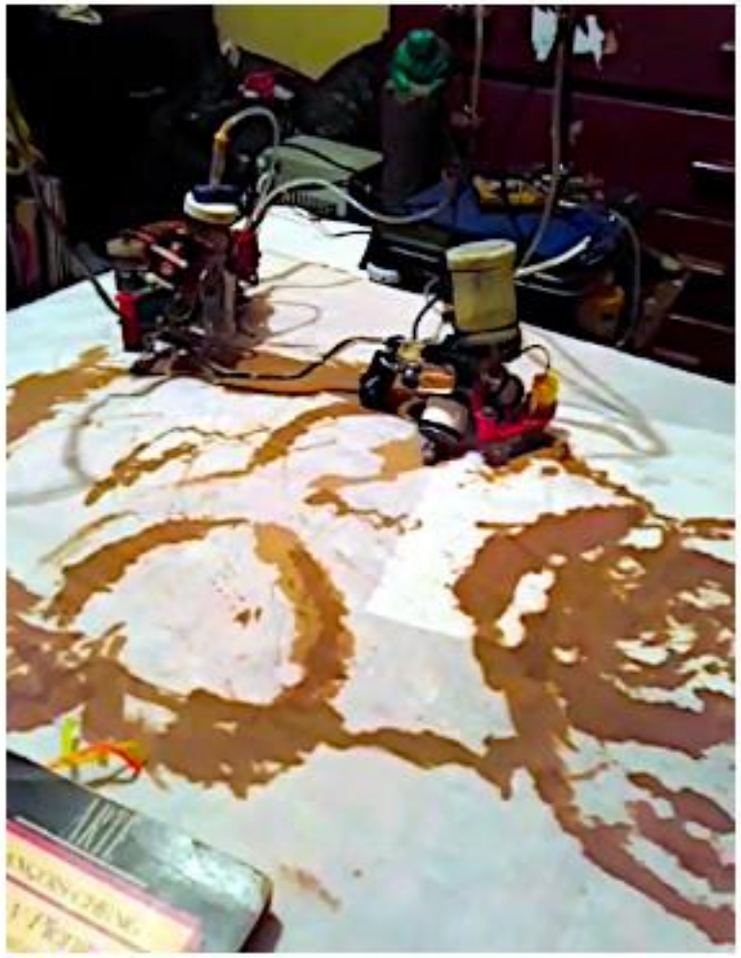
Día 2. Finalizo el trazado del rostro y las líneas de contorno del dorso y algunos detalles de la vestimenta.



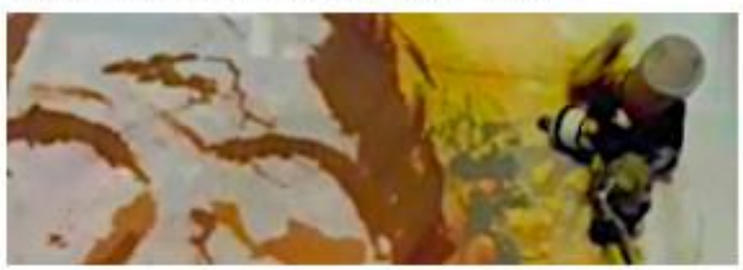
Día 3. 16 de agosto. Tocó el manchado de la ropa del autorretrato con un suave color ocre. En ésta oportunidad es empleada la unidad robótica Reveron y un pincel grueso N° 22 , en conjunto con el Rivas y pincel N° 12 para acelerar el proceso.



Día 4. 17 de agosto. No pude localizar mis tintas de computadora, la cuál me gusta mucho emplear en el proceso de pintar fondos, convenientemente diluidas en agua. En virtud de ello, me limité a documentar vídeos de la locomoción de las unidades encima del soporte a intervenir para algunas de mis cuentas en las redes sociales.



Día 7. 20 de agosto. Al fin logro ubicar mis tintas en el caos de mi Cuarto-Taller-Almacén de cachivaches y comienzo así el proceso de veladuría al cuadro aplicando para ello las dos unidades en trabajo colaborativo prácticamente. Se entiende por veladura en una pintura, una fina película de color transparente que permite ver lo que hay debajo, o hacer mezclas de colores gracias a ello. La tinta de impresora se disuelve con agua de tal modo que nos permite trabajarla como si fuera acuarela, propiedad que la hace idonea para pintar superponiendo veladuras.



Día 12. 25 de agosto. Para ésta fecha ya el autorretrato había sido manchado casi en su totalidad. Tanto el rostro como su vestimenta.

Día 13. 26 de agosto. Se perfiló y colocó una plantilla al contorno de los ojos del retrato mediante cinta adhesiva quirúrgica, de las empleadas para aplicar gasas y otros elementos de curado en las heridas. Su uso es muy práctico, puesto que permite una adherencia a la tela soporte y evita las filtraciones inadecuadas de pintura. Siendo los ojos elementos característicos que definen la obra del pintor Bárbaro Rivas, decido pintar los ojos, por supuesto, con los robots, pero apoyándome de plantillas (stencil). De esta manera la unidad Rivas 001 pudiese intervenir directamente sobre ellos en su proceso de manchado. Nuevamente el proceso fue grabado para presentarlo en el historial de mi cuenta en Instagram.

Día 14. 27 de agosto. Tocó perfilar la nariz y trazar los detalles de luz y sombreado en el rostro de Rivas. Para ello se dotó de un pincel fino de celda tipo cilíndrica N° 2. Dado que se debía trabajar con gran precisión, al igual que el proceso de pintado de los ojos, el brazo articulado de la unidad se configuró para que pudiese trazar pinceladas no mayores a una recta de 20 mm de longitud.

Día 15. 28 de agosto. Con pintura gris suave y un pincel de mechón redondo, mediante el Rivas se aplica la pintura en el cuello del traje.

Día 16. Proceso final del pintado. Con una capa definitiva de veladura y empleando las dos unidades, se procedió a finiquitar la obra.

Todo el proceso fue realizado con cierta rigurosidad, a modo de lograr un cuadro lo más acercado a la realidad del maestro petareño. Casi siempre, se retomaban las unidades robóticas y los elementos propios del proceso de pintado en las noches, con el lienzo colocado en total horizontal en la mesa del comedor de la casa. Y toda la parafernalia necesaria para su funcionamiento justo al lado, en otra pequeña mesa habilitada; cordón umbilical, panel de control y regulador de voltaje de cada unidad, computador portatil que permite monitoriar lo que percibe la unidad robótica para lograr una mayor precisión a la hora de pintar. A todo esto le añadimos la tableta digital y el teléfono inteligente para documentar y realizar los " en vivo" en la cuenta instagram.

Ya intervenida la tela se procedió a colocar en su respectivo marco, aplicando para ello tachuelas cabeza plana, la cantidad necesaria que me permitió el adecuado tensado. La obra fue titulada: RIVAS CON ROBOT.

La pieza pictórica fue presentada en la Exposición Antesala 57, en celebración de los 57 años de la fundación del Ateneo Ismael Padilla de Punto Fijo. Estado Falcón. Venezuela. Apertura que se realizó el 27 de Septiembre del corriente año. En ésta oportunidad, fui invitado como curador de la presente muestra, junto con el artista plástico Yevenes Solía y el maestro Jose Hernandez, todos bajo la dirección del creador Salvador Lugo. Quien actuó como director de arte, comisionado por la directiva del Ateneo para seleccionar y posicionar las piezas en la sala. Se presentaron un total de 26 artistas visuales en representación de 40 cuadros. En lo personal, participé con tres obras: la que nos compete con este ensayo; Rivas con Robot, Monalisa Originaria y Hada en Cangrejo.

Autor posando ante su obra.

La puerta

I

Tengo una puerta de madera.
Es muy hermosa. La llevo conmigo
a todas partes.

Antes me molestaba cargarla sobre
mi espalda, todo el tiempo, bajo la lluvia,
en el metro, en el baño...

Ahora ya me acostumbré y no me importa.
Tampoco me importa lo que dice la gente
que me ve, llevándola a cuestas...

Por las noches la coloco en
medio del cuarto, lejos de mí,
para poder verla bien.

LA PUERTA (1996), de Walter Sorg. Cómic publicado originalmente en la revista Maus.

II

La puerta me llama, me pide que me acerque... que gire la manilla...
me pide que empuje un poco, sólo un poco... apenas lo necesario...
lo suficiente para ver que hay detrás...

Así paso mis noches, a veces
con insomnio, escoltando
la puerta...
...otras veces soñándola.

Hasta ahora no me he atrevido a ver
que hay del otro lado...
...no sé, me da miedo.

III

Creo que se trata de una puerta bromista, y que al cruzar el umbral me asaltará desde lo alto un maniquí descoyuntado, o quizás algo peor...

A veces me despierto sobresaltado y me recuerdo soñando, otra vez, con la puerta...

...abriéndose lentamente, dejando entrever una luz rara, invitándome a pasar...

Parecerá extraño, pero creo que mi mayor temor es el de abrirla y no encontrar más que polvo y oscuridad.

CUENTO CORTO: ELUCUBRACIONES DE LA CHICA ANTÍLOPE.

Por Osman Acasio.

La chica antílope cepillaba su densa cabellera con la paciencia y la sutileza que le caracterizaba. Se tomaba su tiempo. Como si de un ritual religioso se tratase, todas las mañanas se veía sentada frente a su espejo mimando su sedoso cabello castaño, suave como satinada tela de seda de oruga, colmado de caricias con esquicitos cepillos de cerdas especiales.

El espejo, su fiel compañero matutino, le mostraba a diario, reflejada la figura de una chica ataviada de una máscara de antílope, coronada con una enorme caracola que emplea a modo de sombrero turbante, cepillando su larga cabellera.

El tiempo empleado en su ritual, la chica antílope lo aprovechaba para filosofar y dejarse llevar por elucubraciones variopintas. En una ocasión llegó a discernir en un experimento mental teniendo como protagonista a Tío Conejo, un roedor antropomórfizado y ladino, prototipo de la astucia popular, encerrado en una caja, en sustitución del gato vivo-muerto de Schrödinger. Aquel viejo experimento imaginario ideado por Erwin Schrödinger que incluia un gato, una mecha, una bomba radiactiva y una caja para ilustrar el dilema de la teoría cuántica. La chica pensativa llegó a la conclusión que Tío Conejo saldría airoso con vida del encierro de la caja. El experimento de Schrödinger resultaría infructuoso ante la viveza criolla de nuestro peculiar roedor, quien sin duda, sabría como librarse de la muerte una vez más.

La muerte se estaba convirtiendo en un tema recurrente en sus constantes elucubraciones. Esto la llevaba una vez más a pensar en la soledad cósmica e inexpugnable. A pensar en el hecho tácito de que nada ni nadie ratifique una vida después de la vida, que provocaba en la chica enmascarada un intenso horror. Horror que según ella, la humanidad misma mitigaba con ficciones sobre un Dios solicito y bondadoso. Sobre un paraíso en el que reinamos como preferidos de la no-naturaleza.

Pensó categoricamente la chica antílope que todos los seres creyentes se encuentran mirando embelesados un inmenso espejismo. Así como ella, los que se percatan de ello, de la cruda verdad, ésta les arrebata inmisericorde el sentido, la transcendencia, el pequeño y frágil hálito de realidad. Un descubrimiento que nos pone al descubierto. Expuestos. Solos. Indefensos. Temerosos. Fusilanimes. Persistentes aberrantes de la existencia. La creencia religiosa se ha plantado como una simple proyección de nuestros miedos. La muerte es la asimilación, por parte de la naturaleza, de su propio detrito. Inmisericorde y despiadada, se presenta para recordarnos que somos seres fútiles. Desasistidos en la vida y en la muerte.

Y entonces, de repente, algo más perturbador se presentó en mente de la perturbada chica: la extravagante idea de un origen imaginario. Y si ella misma, sentada frente a su espejo, cepillando su largo cabello, en sus largas elucubraciones, no fuese más que un ser ficticio, producto de la fertil imaginación de algún escritor nocturno. El solo hecho de pensar en esa aberrante posibilidad, ante esta nueva e inquietante epifanía, la chica antílope dejaba correr amargas lágrimas que presurosas se deslizaban por sus palidas mejillas.

SOBRE EL CUENTO:

Elucubraciones de la chica antílope es un cuento corto escrito por Osman Acasio, extraido del libro sin publicar "Siete relatos fantásticos de ciencia ficción del escritor nocturno".

COMPOSICIÓN VISUAL PERFECTA

TERCERA PRESENTACIÓN ESCÉNICA; CONTINUANDO LA SERIE CYBERPUNK.

Por Enrique Acasio.

Una nueva oportunidad museística se presenta para exponer mis creaciones escénicas. En esta ocasión se trata del evento pictórico: EcoTerra, cuya temática exigida fue el medio ambiente bajo el contexto de nuestro cantautor; Alí Primera.

Como recordaran en las entregas anteriores de Hallaco, como artista plástico vengo desarrollando una línea de investigación sobre la composición escénica para exposiciones en salas de arte, bajo el concepto Cyberpunk, consistente en crear un cuadro instalativo, acompañado de una modelo portando un traje con pintura y texturado alegórico al mismo cuadro en exhibición, en un estilo futurista y un excéntrico casco/visor. La propuesta viene acompañada de la pintura asistida por robot, y en esta ocasión no podía faltar el uso de estas pequeñas unidades mecatrónicas para elevar a nuevos derroteros el arte a exhibir.

El primer paso en el proceso de diseño, es elaborar los croquis o bosquejos de la idea concebida, recurriendo nuevamente al catalogo de diseño; Italian Fashion Design. Collezione 2009/10. Moda Marfy. Una herramienta de mucha utilidad para mis creaciones. Recuerdese que los planos de diseño se emplean: primero para mostrar a la modelo para "convencer", y segundo como material referencial para que la costurera sepa que medidas especificas debe tomar a la modelo y para guiarse a la hora de crear los patrones de papel para su posterior confeccion del traje. Con respecto al casco se plantearon un total de 4 propuestas con sus respectivos visores y se le permitió a la modelo escoger uno de ellos para el performance. Dichos cascos fueron presentados junto con el diseño del traje en soportes de papel formatos A3 para lograr la debida comunicación del diseño propuesto y asegurar la participación de la modelo al performance. El segundo paso en el proceso fue tomarle todas las medidas antropométricas de la chica para trabajar en función de su cuerpo, es decir, que el vestido futurista fuera de su justa talla. Para ello se recurrió a una costurera profesional, encargada de confeccionar los otros dos vestidos de los performances anteriores. El pasó siguiente fue procurar los materiales necesarios para confeccionar tanto el traje, el lienzo y el casco/visor. Para el traje se adquirió tela tipo Gabardina California, de 2,5 x 1,5 metros para entregar un área textil de 3,5 metros cuadrados. Suficiente para el traje y el soporte del lienzo. El diseño en cuestion representa un sobretodo o Gabardina bastante largo, con diseño de falda cónica que casi toca el piso. De un color rojo sangre, mangas alargadas y cuello elevado. Detalles elaborados de tela negra complementan el diseño, presentes en el cuello, bordes de mangas, ojales de botones, cintura y es-

palda. La combinación de texturas y colores en la obra enriquecen el elemento cromático de la pieza, reforzándola aun más con el diseño de manga asimétrica pintada previamente con el robot.

La unidad robótica empleada para este caso fue el modelo Reverón, aplicando para el manchado de la obra el método Dripping de Jackson Pollock, el cual consiste en dejar caer líneas y gotas de pintura al soporte, sin intervención directa de alguna herramienta: pincel, brocha, entre otras. Una vez que la costurera profesional diseñó los patrones en papel, marcó y cortó los fragmentos de tela, mientras realizaba la costura respectiva me entregó el pedazo de la manga derecha del diseño para intervenirla con el robot. Para mayor comodidad en el manchado, preparé todo en una mesa de trabajo (comedor de mi casa). Tomé la tela y la pegué con cinta adhesiva de 2" de espesor a la mesa para manchar con completa libertad. Trabajé con pintura acrílica negra diluida con agua para permitir una mayor fluidez a la hora de distribur el color en la superficie de la tela. Éste método de pintura entregó hermosos trazos caracterizados por un núcleo central oscuro rodeado con un halo de difuminado mucho más claro. Ya finalizada la "chorreada" de la manga se retiró de la mesa de trabajo y se colocó la tela soporte del lienzo para ser tratada de la misma manera. Debía siempre existir la misma uniformidad en el cuadro y el traje Cyberpunk. En el diseño original, la farda alargada contaba con dos largos escotes, uno frontal y otro posterior, sin embargo, por petición de la modelo fue eliminada la posterior. También contaría con botones de madera estilo botones chinos, pero finalmente fue sustituido por botones circulares de color negro.

Un verdadero reto fue construir el casco futurista del performance. Un diseño al muy estilo casco de aviador de cazas de combate, con su respectivo visor retráctil, es decir que posee la funcionalidad de estar elevado en la frontal del mismo casco, ó retraído para cubrir y proteger los ojos del usuario. En sus laterales se presentan especies de pinchos cónicos truncados que le entregan una verdadera estética y equilibrio a la pieza. En el concepto original (ver imagen) se presenta el rostro de la modelo cubierta con unos googles extras, a modo de visores de natación de piscina de color amarillo.- tanto cristales como soporte.- sin embargo fue obviado para darle mayor ponderación al maquillaje Cyberpunk, el cual presenta una serie de franjas horizontales de diferentes colores que cubren los ojos, y van, de oreja a oreja. Estilo al que algunos artistas y críticos de arte gustan llamar: Punk Racoon Make Up (Maquillaje de Mapache Punk), como la que lucía la replicante, de la película Blade Runner de Ridley Scott, o el personaje protagonista de la serie japonesa: Ergo Proxy, a mi modo de ver, verdaderas joyas del mundo Cyberpunk. Sin menospreciar tantas otras, como Ghost in the Shell, por mencionar un ejemplo.

Continuando con el casco/visor, el diseño presenta una forma volumétrica ovoidal, es decir con forma de huevo de gallina. Para ello se compró y empleó un globo de goma grande, del utilizado para adornar eventos festivos. Una vez lleno y perfectamente amarrado se procedió a tomar como molde referencial para entelar con papel y un engrudo o

pegamento especial a base de agua, sal y almidón. Técnica conocida como; Papel Mache, la cual me gusta mucho emplearla en mis obras escultóricas. La he utilizado por muchos años, iniciando con el maquetismo y Modelismo de aviones de la segunda guerra mundial y cazas modernos. Ésta técnica de modelado permitió entregar una pieza con un buen acabado, excelente textura en su superficie y un bajo peso en su concepción final. Es muy interesante pensar en el hecho de concebir una idea, un concepto del casco en cuestión, para luego transferirlo a una lamina de papel, y despues construirlo lo más aproximado posible al modelo de abstracción inicial. Lograr crear un objeto fiel y tangible, a partir de dicha abstracción, más que la habilidad o el conocimiento artístico, sin lugar a dudas prevalece mi condición de ingeniero. En lo personal debo decir que el casco fue creado respetando al máximo el diseño aprobado por la modelo, y quedo muy bonito por exceso. El visor y su montura retráctil fue elaborada de material plástico PVC de un tubo de aguas residuales de 4" de diámetro. Previamente marcado, recortado y modelado con calor,.- técnica de termo formado.- lo cual permite adaptarlo a la curvatura del diseño ovoidal del casco. Los cristales fueron elaborados de una lámina de acetato de color azul transparente, pegadas al visor mediante un expósico especial.

Con respecto al calzado, se utilizó una sandalia de tacones altos para pronunciar aun más la altura de la modelo.

En ésta nueva entrega se contó con la modelo Milagros Torres, siendo ella una colega ingeniera, quien en una ocasión le mostré parte de mis trabajos de arte conceptual, y luego de invitarla a formar

parte de mis trabajos de arte conceptual, y luego de invitarla a formar parte de mi plantilla de modelos, accedió gustosamente.

Una vez planificado y programado todo viene el proceso meticuloso de instalación, en donde la modelo debe acompañar una vez aperturada oficialmente la exposición, el cuadro ubicado en la sala de arte Julio Colmenarez segun el criterio establecido por el curador principal, ente encargado de distribuir las 35 piezas en la sala según cromática y estilos. Mi cuadro fue colocado en un lugar estratégico del recinto y muy codiciado por muchos artistas plásticos. La pared sur que permite en todo momento contemplar las obras alli colgadas, aun estando fuera de los espacios del salón. Vistos a traves de sus grandes ventanales. La modelo posó con su indumentaria Cyberpunk justo al lado izquierdo del lienzo. El performance fue titulado; Cayena y representa uno de los colores que más podríamos identificar con los ideales, principios, y costumbres de nuestro maestro: Alí Primera. El lienzo, como bien hice mencion en lineas anteriores, fue elaborado de la misma tela roja con el cual se confeccionó el traje. Éste se intervino pictóricamente hablando, de dos maneras; el abstracto pintado mediante la unidad robótica Reveron en la parte superior con pintura negra, ocupando aproximadamente el 55% del área total, mientras el resto fue un hermoso figurativo de la flor Cayena, en una vista de acercamiento o detalle. Dicha pieza fue recibida con grandes elogios de parte de muchos pintores de la localidad. Uno de ellos me felicitó por la obra; el pintor y profesor de Unearte Angel Ventura. Siendo un acérrimo critico de arte. El hecho de elogiar mi cuadro, y la posición "privilegiada" en el salón son elementos que afirman la aceptación de la pieza, y por ender, de mi calidad alcanzada como artista plástico. Cabe destacar como anécdota, en pleno proceso de curaduría y montaje, una pareja estuvo interesada en adquirir la pieza preguntando por su valor monetario.

No puedo finalizar mi artículo sin antes felicitar por éste medio, a mi modelo Milagros, quien formo parte importante en el performance por su belleza y su estampa escultural.

Modelo Torres en su acto escénico junto a la obra pictórica "Cayena", performance realizado la noche inaugural de la Exposición EcoTerra en la Antesala Julio Colmenarez, del Ateneo de Punto Fijo.

El artista plástico Chirino viene desarrollando recientemente investigaciones para fusionar las disciplinas de las artes gráficas, estética corporal femenina, el mundo del modelaje y vestimenta contemporanea, junto con accesorios que aluden al futuro temprano para crear un lenguaje performativo, hasta ahora de vanguardia en el Estado Falcón.

GALERÍA HALLACO

"No me abraces, estoy mojada", de **Macario Wuuak Paz**

GALERÍA HALLACO

1 - **"No se puede sacar a pasear"**, de **ASAA**.

2 - **" Caracas"**, de **José Benga**.

1

2

GALERÍA HALLACO

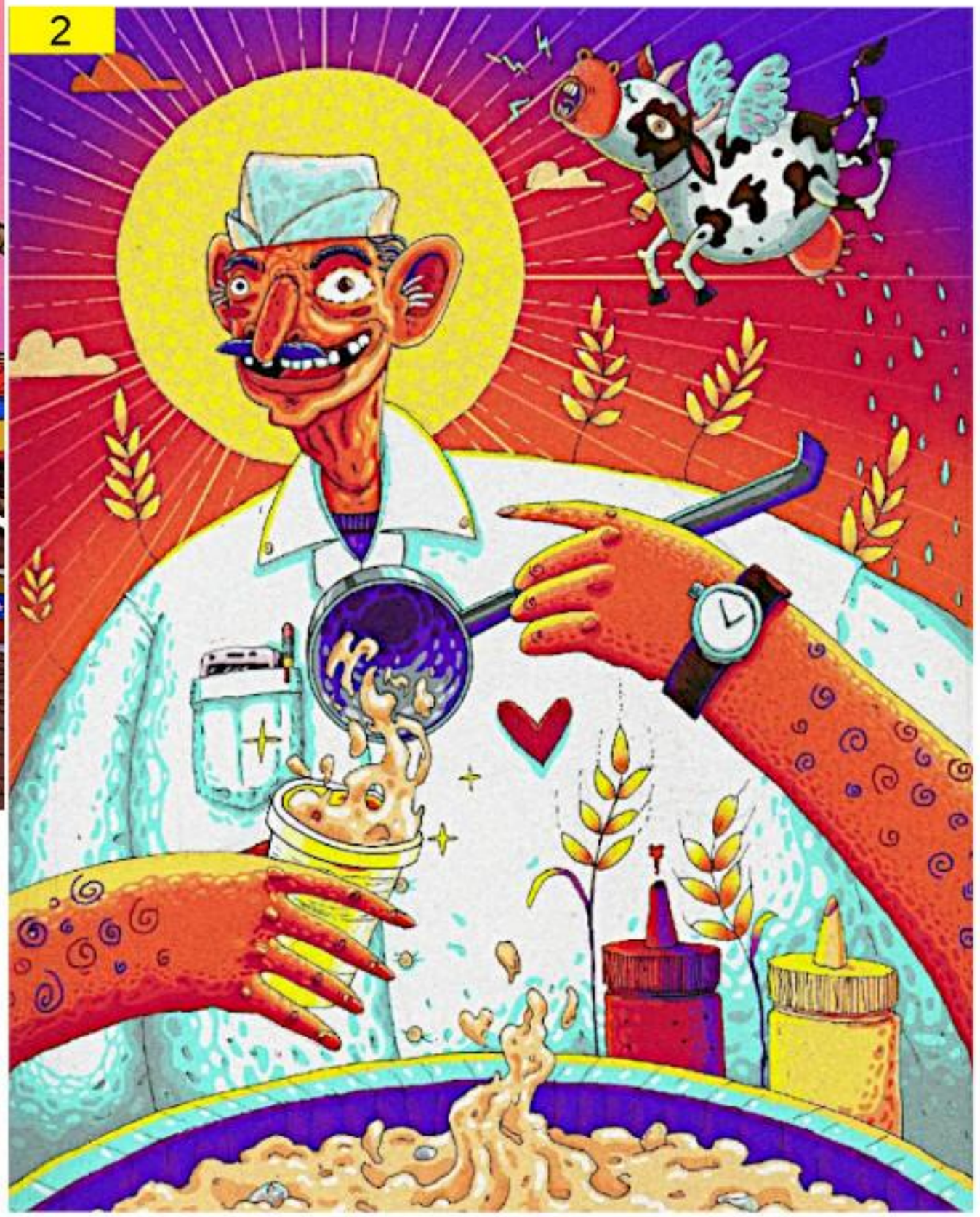
"Diablo del Yare", de Servando Lupini.

1- Portada del cómic **VZLA Monsters Número1** (2018), de **Ismael Alvarado -Isma**.

2- Portada del cómic **VZLA Monsters Número 2** (2019), de **Ismael Alvarado -Isma**.

1

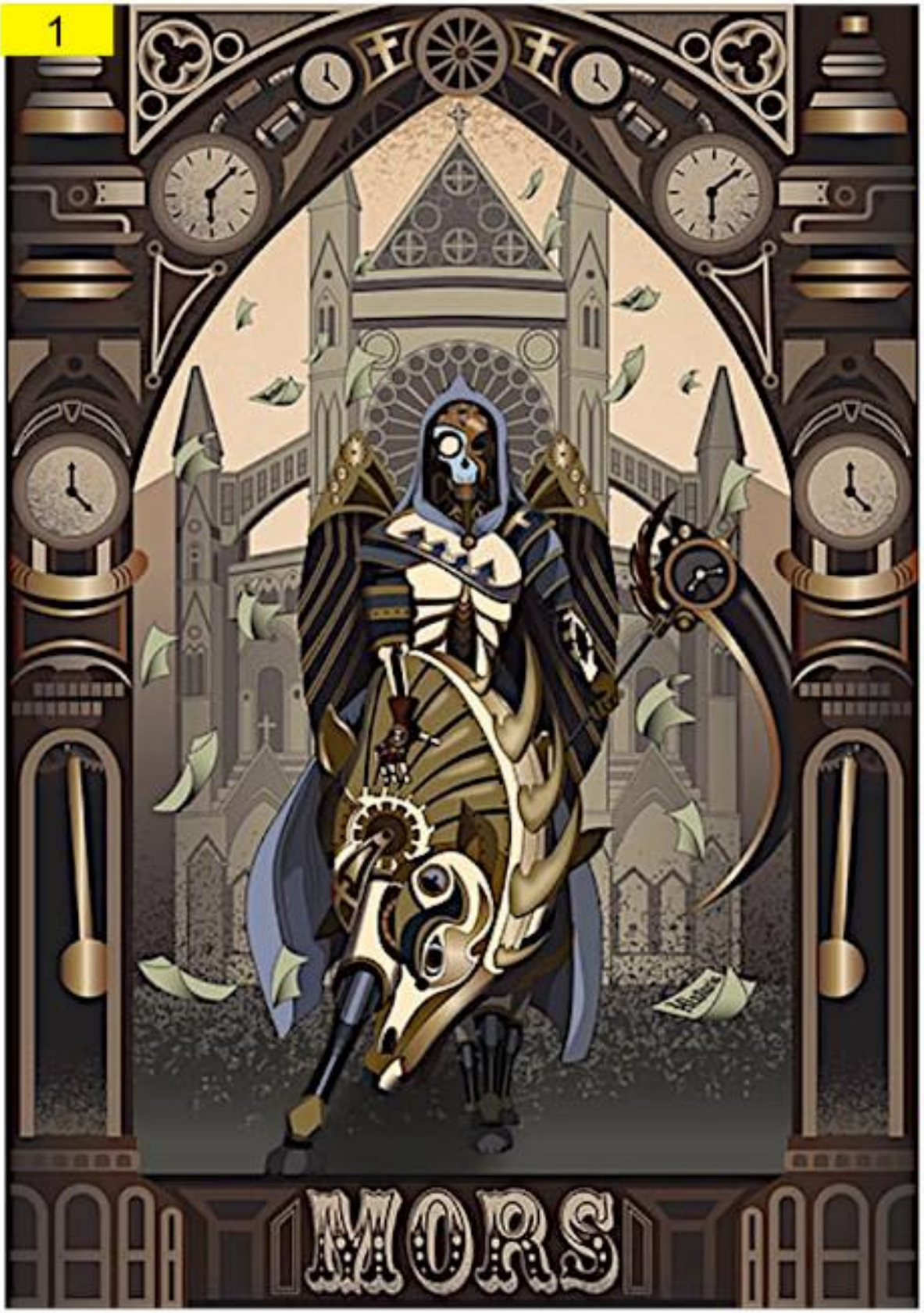
2



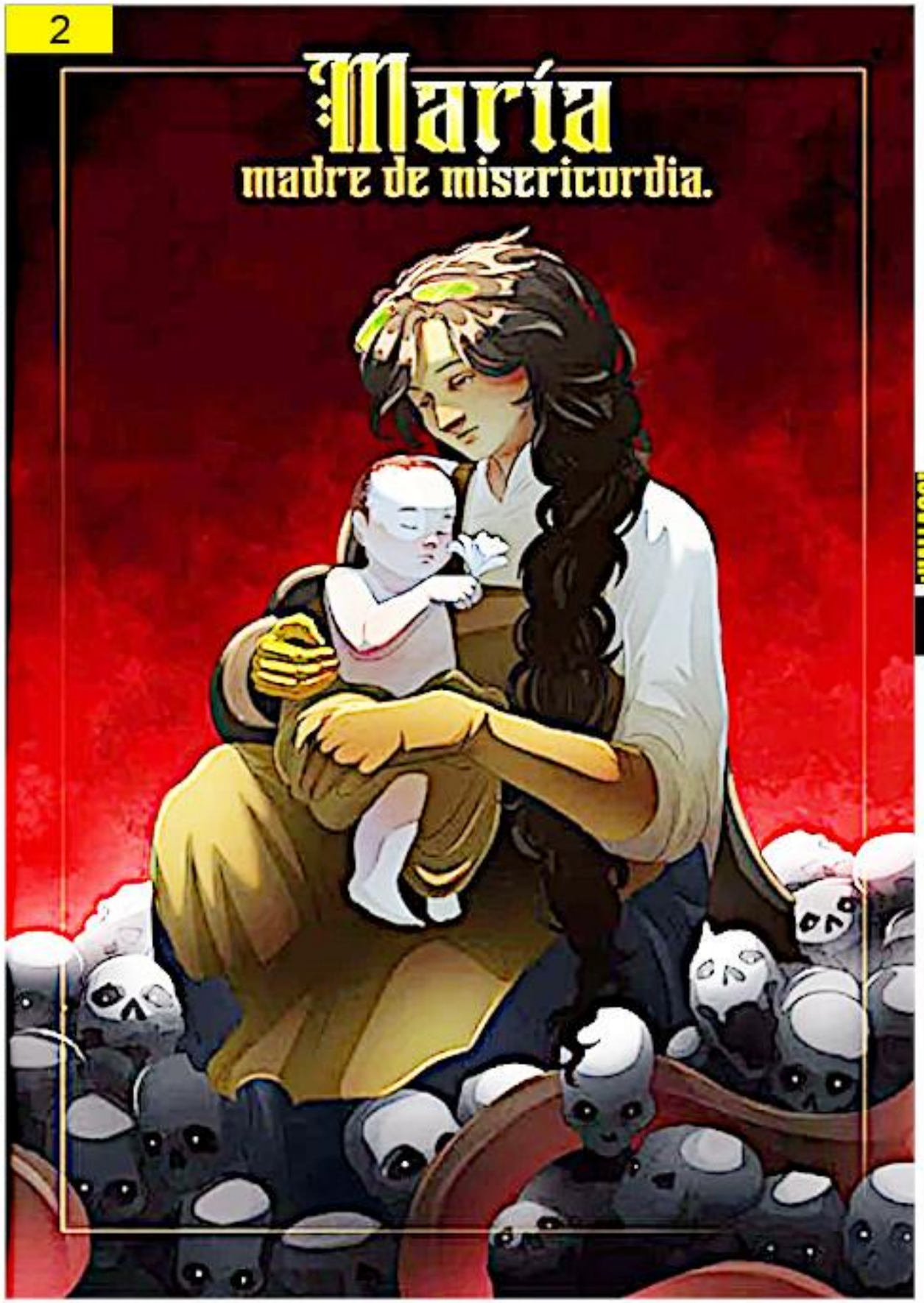
1 - **"Chigüire veneco dominación mundial post apocalipsis distopico futurista (que escucha musiquita en un perol del gobierno)"**, de **Yuliana Escalante**.

2 - **"Chichero"**, de **Daniel Duque**. Serie Santa gente. **Colección de estampitas de santos del día a día**. UtopixCC 2023.

1



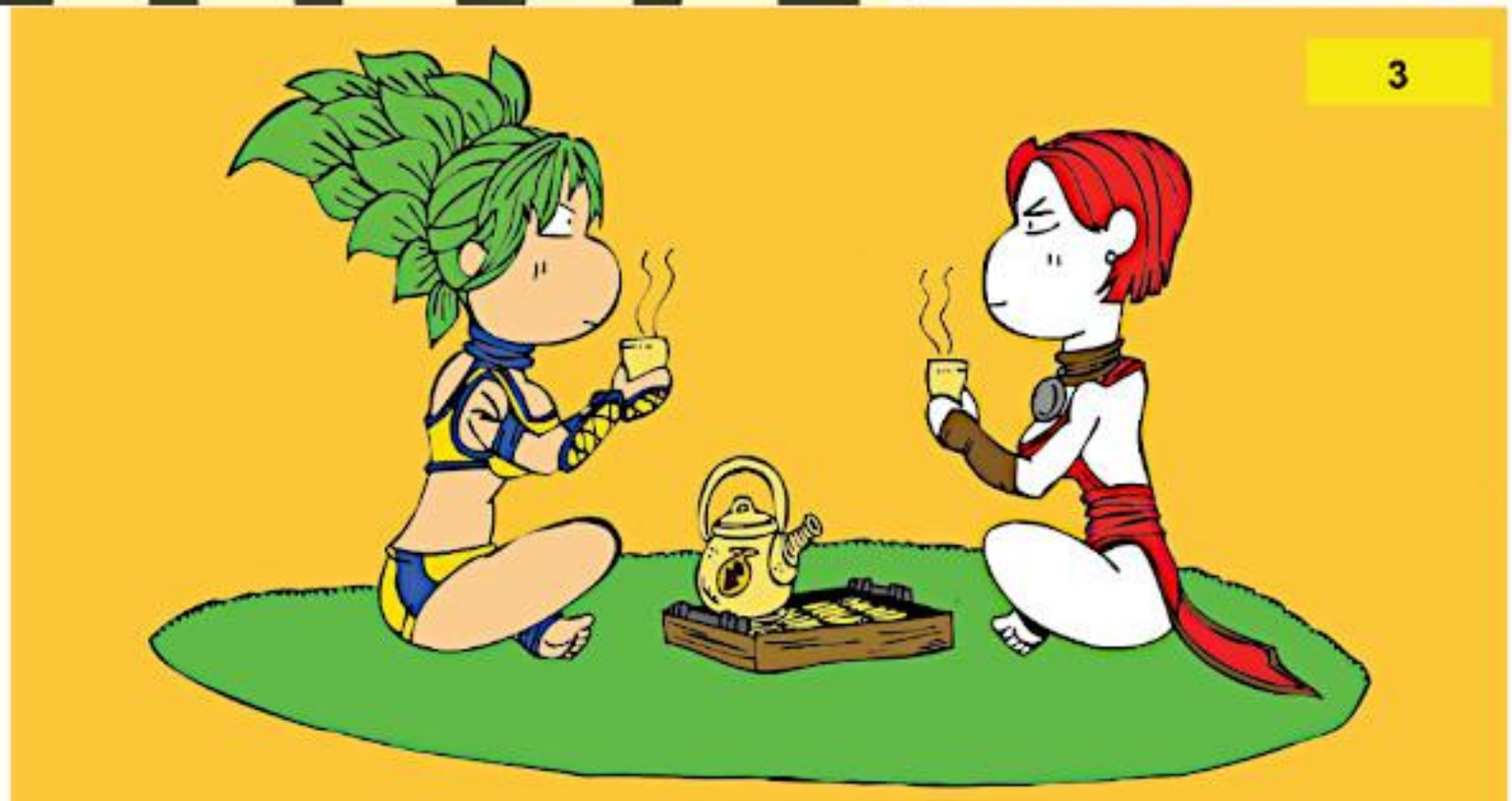
2



1 - **"Apocalipsis Quattor Equittes"**, de **Alba Marina López**.

2 - **"María, madre de misericordia"**, de **Kharem Paredes**.

GALERÍA FANART



1- **"Abanderado Nocturno"**. Ilustración fanart de **Alejandro Acosta** basado en personaje de **Galez Cover**.

2- **"Realidades encontradas"**. Ilustración fanart de **Gilbert Torres** basado en un personaje creación de **Osman Acasio**.

3- **"Como y Mila tomando el té"** Ilustración fant art de **Francisco Campos** basado en personajes de **Lord Wilhelm** pertenecientes al cómic **Kunoichi garden**.

1

1- "Una máquina del tiempo llamada Gus", de María Solias.

1

2

1 - **"Eternamente"**, de **Belkis Rodriguez - Belrovera**.
Bolígrafo sobre papel blanco.

2 - **"Mims monster"**, de **Jesùs Aconde**.

Tiranosaurio Rex, de VSales

DISEÑO DE PERSONAJES

Propuestas alternativas para diseño de personaje Barbara, protagonista del cómic Altanera de Osman Acasio.

GALERÍA ARTE URBANO.

Un espacio para el graffiti y el muralismo.

Mural, de Ache Roja.

100 AÑOS DE HISTORIETA VENEZOLANA

La revista ¡HALLACO! se une a la celebración de los 100 años
de existencia del cómic hecho en Venezuela.